



KONSEPTITAIDE VIDEOPELEISSÄ

Tampereen ammattikorkeakoulu
Viestinnän koulutusohjelman opinnäyte
Visuaalinen suunnittelu
Tammikuu 2011
Tarkko Oikkonen
Sami Ahola

OPINNÄYTTEEN TIIVISTELMÄ

Tarkko Oikkonen, Sami Ahola

Konseptitaide videopeleissä

Tammikuu 2011

65 sivua + Ben Mathisin sähköpostivastaus, Crater-synopsis

Tampereen ammattikorkeakoulu

Viestinnän koulutusohjelma

Visuaalinen suunnittelu

Lopputyön muoto: Kirjallinen

Lopputyön ohjaaja: Tuomo Joronen

Avainsanat: Pelit, videopelit, pelitaide, konseptitaide, konseptisuunnittelu, hahmosuunnittelu, ympäristösuunnittelu, illustraatio

Opinnäytetyö sisältää lyhyen katsauksen konseptitaiteen nykyiseen tilaan Suomessa ja maailmalla. Esimerkkejä pelikonseptitaiteesta esitellään erilaisin viitekuvin. Samalla käydään läpi videopelien ja pelikonseptitaiteen historiaa. Pelikonseptitaiteen avainkäsitteitä ja ammattitermejä täsmennetään yksityiskohtaisesti kuvaillen. Konseptitaitelijan työnkuva painottuu kahteen suuntaan: suunnitteluun ja työstöön. Alustavan suunnittelun ja toteutusvaiheen teoriaa tutkitaan ideoinnista referenssimateriaaleihin ja hahmosuunnittelusta ympäristösuunnitteluun. Hahmo- ja ympäristösuunnittelussa vaikuttavia tekijöitä avataan perusteellisesti osa-alueittain. Mukana on poimintoja graafisen alan ammattilehdistä, videomateriaaleista ja kommentaareista. Opinnäyte sisältää myös 3D-peliatisti Ben Mathisin vastaukset hänelle esittämiimme hyvää pelikonseptitaidetta koskeviin kysymyksiin. Crater-peliprojekti on esimerkki pelikonseptitaidetta koskevan teorian tiedon soveltamisesta käytännössä.

THESIS SUMMARY

Tarkko Oikkonen, Sami Ahola

Concept Art in Video Games

January 2011

65 pages + Ben Mathis' E-mail reply, Crater-synopsis

TAMK University of Applied Sciences

Media Programme

Area of specialisation: Visual design

Type of Final Project: Written

Thesis supervisor: Tuomo Joronen

Keywords: Games, video games, game art, concept art, concept design, character design, environment art, illustration

Abstract:

This thesis includes a short overview in the present state of concept art in Finland and over the world. Examples of game concept art are presented by various reference pictures. At the same time this thesis goes through the history of video games and game concept art. The keywords and professional terms of game concept art are portrayed in detail. The professional role of game concept artist leads in two directions: design and practice. The preliminary theory of design and realization is examined from creating ideas to reference materials and from character design up to environment art. The main effective factors of character and environment design are discussed in detail. Excerpts from pro magazines of graphics, video materials and commentaries are included. This thesis also contains 3D-game artist Ben Mathis' replies to questions we made concerning good game concept art. The Crater-game project is an example of game concept art theory applied to practice.

Sisällys

1	Johdanto.....	5
2	Lähtökohtia aiheeseen	6
2.1	Käsitemäärittelyjä.....	6
2.2	Pelikonseptitaide ja -taiteilija	7
3	Pelialan ja -konseptitaiteen tila	8
3.1	Pelimarkkinat	8
3.2	Pelikonseptitaiteen asema ja koulutus	8
4	Pelikonseptitaide-esimerkkejä	11
5	Alustavan suunnittelun teoriaa	22
5.1	Ideointi	22
5.2	Referenssimateriaalit	24
6	Toteutusvaiheen tarkastelua	28
6.1	Hahmosuunnittelu	29
6.1.1	Thumbnailit, luonnokset.....	30
6.1.2	Turnaround.....	31
6.1.3	Action/Beauty shot.....	32
6.1.4	Siluetti ja kuvioden tunnistaminen, viittaukset	33
6.1.5	Anatomia, mittasuhteet ja skaalaus, symmetria	34
6.1.6	Persoonallisuus, tarina, asento ja ilme	38
6.1.7	Yksityiskohdat, vaate ja varustesuunnittelu, materiaalit	39
6.1.8	Yleistä.....	40
6.2	Ympäristösuunnittelu.....	41
6.2.1	Interiööri ja eksteriööri.....	41
6.2.2	Thumbnailit ja muotojen "blokkaminen"	42
6.2.3	Perspektiivi ja kompositio	42
6.2.4	Katseenjohdatus, fokaalipisteet ja elementtien kontrasti	43
6.2.5	Valaistus, varjot, sekundaarit valolähteet	44
6.2.6	Atmosfääri, lämpötila, värit	45
6.2.7	Yleistä.....	47

7	Crater-peliprojekti	48
7.1	Projektin taustaa ja lähtökohdat	48
7.2	Pelikonseptin kehittelyä.....	48
7.3	Itsearviointia ja projektin nykytila.....	50
7.4	Konseptikuvituksesta	50
8	Yhteenveto	58
	Lähteet	60
	Kirjallisuus	60
	Videolähteet	60
	Verkkolähteet	60
	Kuvalähteet	62
	Liitteet	66

1 Johdanto

Opinnäytetyömme tekee yleiskatsauksen videopelien konseptitaiteeseen, sen tähänhetkiseen tilaan maailmalla ja Suomessa. Annamme esimerkkejä ja analysoimme muutamien suosittujen pelien konseptitaidetta sekä käymme kohta kohdalta läpi konseptitaiteen roolia pelituotannossa. Kuvailemme pohjustavaa suunnitteluvaihetta, ideointia ja referenssimateriaalien hyödyntämistä pelikonseptitaiteen luomisprosessissa. Käsitlemme konseptitaiteen työstöä seikkaperäisesti ja erikseen hahmosuunnittelun ja ympäristösuunnittelun kannalta.

Osana opinnäytetyötä esittelemme Crater-peliprojektin. Peliprojektin tarkoitus on toimia havainnollistavana esimerkkinä konseptitaiteen toteutuksesta käytännössä. Konseptitaiteen toteutus peliprojektissa alustetaan originaalista pelikonseptin luomisesta lähtien. Crater-pelikonseptikuvituksen päällimmäisenä tarkoituksena on osoittaa konseptitaideteorian hallintaa.

Lähestymistapa opinnäytteessä on yleiskatsauksellinen. Pyrimme antamaan aiheesta ehyen kokonaiskuvan kokoamalla yhteen tietoa ja näkemyksiä alan ammattilaisilta. Kerromme vastaukset, joita saimme kansainvälisesti tunnetulta 3D-artisti Ben Mathisilta lähestyttyämme häntä sähköpostitse tiedustellen hänen näkemyksisään muutamista pelikonseptitaiteen avainkysymyksistä. Eritoten meitä kiinnosti konseptitaiteen asema pelituotannossa ja hyvän konseptitaiteen määritelmä.

Oletamme opinnäytetyön lukijan olevan pelialasta ja konseptitaiteesta kiinnostunut graafista ammattikoulutusta omaava henkilö, joka tuntee alan perustermistöä. Näin ollen opinnäytetyö sisältää muutamia suomen kielelle kääntymättömiä erikoissanoja. Ohjelmistoteknisiin yksityiskohtiin emme keskity, koska sama graafinen lopputulos voidaan toteuttaa monilla eri välineillä, eikä niiden läpikäyminen olisi tarkoituksenmukaista. Koska saatavilla oleva pelikonseptitaidetta koskeva tieto on hajallaan, eikä yhtenäisiä kaiken kattavia teoriaesityksiä ole, on opinnäytetyömme haasteena kerätä olennaisin ja ajattomin materiaali yhteen.

2 Lähtökohtia aiheeseen

2.1 Käsitelmäärittelyjä

Sana konsepti tarkoittaa määritelmän mukaan käsitettä, aietta, periaatetta, suunnitelmaa, toimintamallia tai luonnosta (Konsepti, Synonymit.fi). Konseptitaide terminä viittaa esituotannolliseen suunnitteluun tarkoittaen erilaisten produktioiden kuvallisia suunnitelmia tai luonnoksia. Konseptitaide on kuvituksen muoto, jossa päämääränä on välittää visuaalinen esitys suunnitelmasta, ideasta tai tunnelmasta käytettäväksi esim. elokuvissa, videopeleissä, animaatioissa, tai sarjakuvissa ennen kuin se viedään lopulliseen tuotteeseen. Konseptitaide-käsitettä voidaan myös soveltaa tuotesuunnitteluun, lavastussuunnitteluun, muotisuunnitteluun ja arkkitehtuuriin (Concept Art, Wikipedia).

Historiassa ei ole osoitettu kuka keksi, otti käyttöön ja popularisoi termin konseptitaide, mutta se on saattanut syntyä osana autoteollisuuden ajoneuvosuunnittelua tai animaatioteollisuuden piirissä. Animaatioteollisuudessa termi konseptitaide esiintyi Disney Animationin yhteydessä jo 1930-luvulla (Concept Art, Wikipedia).



Kuva 1: Varhaisimmat tiedetyt piirroksat Walt Disneyn Mikki Hiirestä vuodelta 1928

2.2 Pelikonseptitaide ja -taiteilija

Konseptitaide on vakinnuttanut asemansa osana elokuvatuotantoa, animaatiotuotantoa, ja viimeisimpänä siitä on muodostunut osa videopelituotantoa. Peliteollisuuden kehittyessä konseptitaidetta on alettu tarvita osana suunnitteluprosessia, ja ajan myötä kynällä ja pensseleillä tehdyt luonnokset ovat vaihtuneet digitaalisiin työkaluihin mahdollistaen tehokkaammat työskentelymetodit. Hyvä konseptitaiteilija on ennen kaikkea luova ihminen, jolla täytyy yhtäältä olla kyky visualisoida ideoita, ja toisaalta hänen on oltava aikatauluissa pysyvä tehokas ammattilainen (Concept art, Wikipedia).

Digitaalisen vallankumouksen myötä peliteollisuus on kasvanut räjähdysmäisesti. Pelimarkkinat kilpailevat elokuvateollisuuden kanssa ja nykypäivänä peliteollisuudella on suuri merkitys taloudelle (Videopeliteollisuus, Wikipedia). Kiinnostus pelikonseptitaiteeseen on kasvanut samalla kuriositeetti-ilmiöstä ammattilehtien vakioaiheeksi. Ilmiön ollessa kuitenkin vielä suhteellisen uusi ja teknologisen muutoksen ollessa jatkuvasti rajua vakiintunutta oppimateriaalia ei ole toistaiseksi voinut syntyä. Aihetta käsitellään Internetissä lukemattomissa yhteyksissä ja alan ammattilehtiäkin julkaistaan, mutta esimerkiksi suomalaisten kirjastojen tietokannoista ei löydy montakaan hakutulosta liittyen konseptitaiteeseen ja vielä vähemmän liittyen suoraan pelikonseptitaiteeseen. Jos joku haluaa luoda jonkinlaisen kokonaiskuvan pelikonseptitaiteesta, hänen on tyydyttävä hajanaiseen lähdeaineistoon ja tietomateriaaliin. Sitä löytyy Internetistä ja sivutaan ulkomaisissa graafisen alan julkaisuissa. Kokonaiskuva täydentyy omilla kokemuksilla ja tiedoilla, jota voi saada keskusteluissa alan ammattilaisten kanssa.

3 Pelialan ja -konseptitaiteen tila

3.1 Pelimarkkinat

Peliala on kasvussa kaikkialla, eikä Suomi ole poikkeus. Tamperelaisen Aamulehden sunnuntailiitteessä 16. toukokuuta 2010 on julkaistu laaja kuuden sivun artikkeli suomalaisen peliteollisuuden nykytilanteesta, ja toimittaja Simo Holopaisen hieman julkisvaltaa kritisoivan tekstin mukaan Suomessa toimii tällä hetkellä 60 peliyritystä ja koko ala työllistää reilut tuhat ihmistä. Alan liikevaihto oli kaksi vuotta sitten 87 miljoonaa euroa. Huomionarvoista on se että lähes kaikki rahat tulevat ulkomailta ja että ala on kasvanut 10% vuosivauhtia, vaikka taantuma on tuonut tullessaan myös yt-neuvotteluja.

Maailmalla pelit ovat jo yli 50 miljardin dollarin bisnes, ja kolmen vuoden kuluttua arvo voi olla jo yli 70 miljardia. Pelibisnes on jo lähes yhtä suurta kuin musiikkibisnes, ja se kasvaa nopeammin kuin elokuvateollisuus (Holopainen 2010, 8).

Suomessa peliyrietykset ovat usein muutaman hengen pikkupajoja, ja osin jo tästä johtuen moniin maihin verraten konseptitaiteen hyödyntäminen pelin kokonaissuunnittelussa on jäänyt vähäiseen rooliin. Maailmalla konseptitaide otetaan tosissaan ja työpaikkoja syntyy siinä missä muihinkin tehtäviin.

3.2 Pelikonseptitaiteen asema ja koulutus

Suurimpia ongelmia konseptitaiteen leviämisessä Suomessa kaikkeen mahdolliseen laajuuteensa ovat resurssipula ja yleinen tietämättömyys alan mahdollisuuksista. Asenteena on, että varsinaista konseptitaidesuunnittelua käytetään vain isoissa produktioissa, näin ollen pienemmissä varat suunnataan mahdollisimman nopeaan tuotteen valmistamiseen. Konseptitaiteeseen sijoittamista pidetään turhana riskinä, koska ei ole selkeää kokemusta sen positiivisista vaikutuksista lopputulokseen. Erikoistuneita ihmisiä ei välttämättä käytetä, vaan tyydytään toista vastuualueutta päätyönään hoitavan henkilön suunnitteluun.

Suomessa graafisella alalla painotetaan vahvasti nopeaa etenemisestä suoraan käyttömateriaaliin, eli peliprojekteissa esimerkiksi viimeistelyihin 3D-malleihin. Konseptitaiteen osuus suunnittelussa oikaistaan ottamalla tilalle referenssikuvia ja

etenemällä nopeasti lopullisen pelimateriaalin työstöön. Tämä lähestymistapa saattaa toimia hyvin peleissä, jotka sijoittuvat tiukasti reaali maailmaan. Samalla se kuitenkin helposti rajaa mielikuvituksellisemmat ideat kokonaan pois.

Kovin kekseliäälle suunnittelulle ja uusille visioille ei välttämättä muutenkaan ole pelituotannossa sijaa. Mikäli päämääränä on tehdä peli ja saada se nopeasti tuottamaan, ei haluta käyttää aikaa uusiin asioihin. Menestystekijät katsotaan aiemmista peleistä ja otetaan malli niistä. Valven Art Director Moby Francke korostaa Evan Van Zelfdenin haastattelussa Gamasutralle pelien taiteellisen tyylin merkitystä. Kysyttäessä miksi useammilla peleillä ei ole uniikkia taidetyyliä Francke vastaa:

”Luulen, että se johtuu pelituotantoon sisältyvästä riskinotosta... Pelien tekeminen vie paljon aikaa, joten se että tehdään samaa kuin mitä muut tekevät on pelaamista varman päälle. Se on jotain mitä suurin osa ihmisistä odottaa, mutta minä uskon että lopputulos voi olla paljon parempi ottaessa suuria riskejä.” (Van Zelfden 2007)

Tämä on johtanut nykypäivän harmaan massan ongelmaan, jossa vain harva tuote erottuu edukseen. Sama ongelma koskee niin pieniä kuin suuriakin pelejä. Tuotantokulut yleistasolla ovat kasvaneet lähes samoihin mittoihin kuin elokuvilla, ja jos peliä tehdään rahallinen voitto mielessä, jää tilaa luovuudelle vähän.

Omintakeinen ja selkeä taidesuunta ovat jotain, mikä hyvällä konseptitaiteella voidaan saavuttaa ja saada toimimaan kautta linjan. Ne ovat asioita, joiden arvo peliä suunniteltaessa tulisi muistaa. Pelimaailma on hyvin visuaalinen, ja monessa tilanteessa asiakkaan tehokkaimmat huomionkiinnittäjät ovat nimenomaan hahmosuunnittelu ja yleinen ulkoasu. Saumattoman toimivuuden ja sisällön tärkeyttä ei pidä väheksyä. Huomioarvosta ja miellyttävästä käyttäjäkokemuksesta puhuttaessa kuitenkin tyyli ja visuaalinen suunnittelu ovat niiden kanssa samalla viivalla. Niillä voidaan myös saavuttaa menestystä sisällöltään muuten keskinkertaisille tuotteille.

Konseptitaiteilija joutuu heikon työtilanteen lisäksi kohtaamaan joka alalla graafisia suunnittelijoita vaivaavan ongelman: alhaisen palkkauksen ja raskaan työnkuvan. Samoilla taidoilla voisi tehdä helpompaa ja paremmin palkattua työtä (Laakso 2009, 7).

Konseptitaiteilijan asemaa tapauskohtaisesti joko vaikeuttaa tai helpottaa, ainakin Suomessa, alan työntekijöille ominainen itseoppineisuus. Peliyhtiöissä koulutukseen

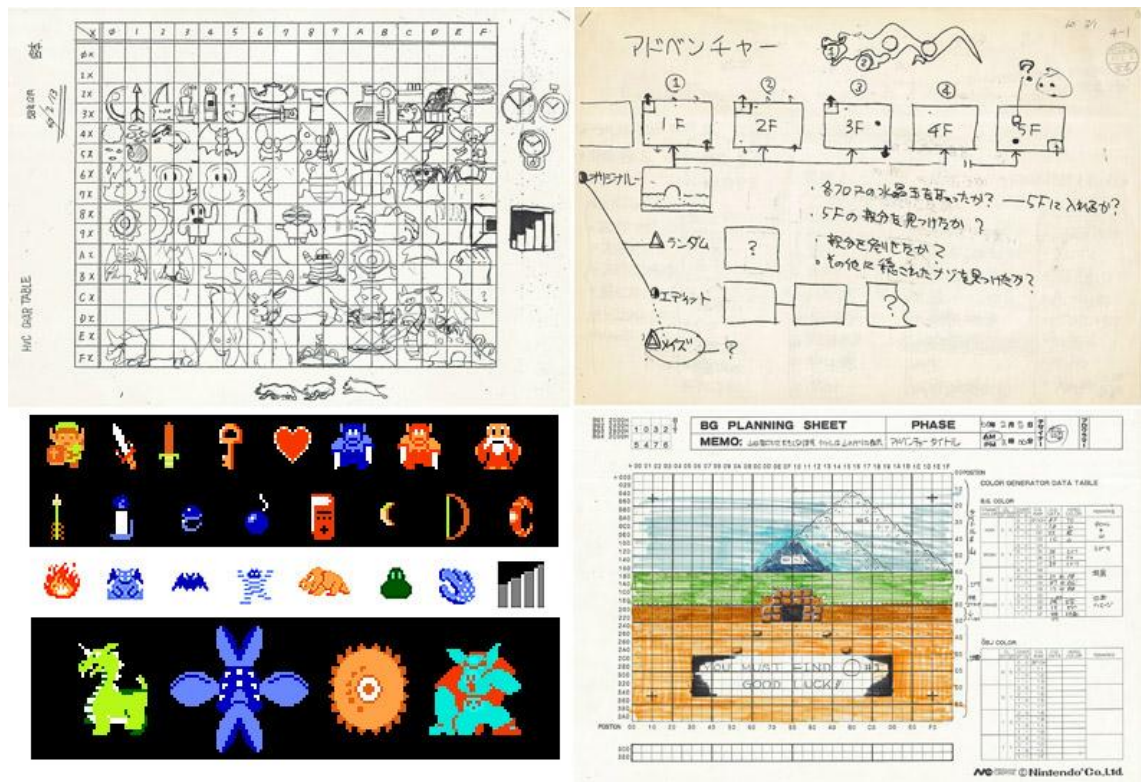
suhtaudutaan välillä epäillen. Monet alalla olevista ovat koulupudokkaita, jotka ovat oppineet kaiken tarvittavan itse ja saaneet ponnahduslaudan Assembly-messujen demokilpailuista (Holopainen 2010, 11). Frozenbyten valmistamaan Trine-peliin konseptitaidetta työstänyt Juhani Jokinen kertoo ImagineFX-lehdessä seuraavaa:

”Useimmat artistit, jotka työskentelevät konseptitaiteen parissa Suomessa ovat itseoppineita ja online-yhteisöt ja lehdet kuten ImagineFX tarjoavat sellaista informaation rikkautta, jota mikään koulutusohjelma Suomessa ei pysty vastaamaan.” (Jokinen 2009, 28)

Erilaista pelialaan liittyvää ammatti- ja tutkimuskoulutusta annetaan 21 oppilaitoksessa ammattikorkeakouluista yliopistoihin. Suurin osa on kuitenkin orientoivaa koulutusta, jossa opetetaan joitakin kursseja jotakin alaan liittyvää. Esimerkiksi Tampereen ammattikorkeakoulussa viestinnän puolella opetetaan pelikäsikirjoittamista ja pelituotantoa, mutta vain 30 opintopisteen verran (Holopainen 2010, 11). Laajinta pelialan toisen asteen koulutus on Outokummun ammattiopistossa, jossa peliopintoja on tarjolla 120 opintoviikkoa (Neogames). Pelialalle on valmistunut viime vuosina muutamia kymmeniä opiskelijoita kun ala tarvitsisi ainakin 150 valmistunutta. Pulaa on hyvistä ohjelmoijista, joista kilpailevat myös monet parempaa palkkaa maksavat ohjelmistoyritykset (Holopainen 2010, 11). Alaan suoraan sopivaa työehtosopimusta ei ole, joten mitään yleissitovuutta ei alalla noudateta.

4 Pelikonseptitaide-esimerkkejä

Videopelien lyhyen mutta kirjavan historian aikana niiden visuaalinen ilme on ollut vahvasti sidoksissa tekniikan kehitykseen. Varhaisten pelien tekniset rajoitteet sanelivat suoraan konseptitaiteen tarkoituksenmukaisuuden. Kun videopelien hahmojen visuaaliset 2D-representaatiot näyttöpäätteellä, *spritet*, olivat vielä vain muutamien pikseleiden kokoisia, oli konseptitaiteen rooli puristaa visuaaliset ideat toimiviksi mahdollisimman pelkistetyssä muodossa.



Kuva 2: The Legend of Zelda (Nintendo 1986). Varhaista pelihahmo- ja ympäristösuunnittelua. Vasemmalla ylhäällä peliolioiden mittakokoon ruudukolle suhteutettuja hahmotelmia ja alapuolella pelin lopulliset pikselispritet. Oikealla ylhäällä pelin level desingia ja oikealla alhaalla ympäristösuunnitelma.

Käytettävien pikseleiden rajoitettu määrä jätti pelihahmot ja maailman suhteellisen epämääräiseksi. Puuttuvaa identiteettiä ja mielikuvitusta täydennettiin mm. mainosten ja kansikuvataiteen avulla. Konseptitaiteen tehtävä tässä yhteydessä suunnittelun sijaan oli enemmänkin illustratiivinen.



Kuva 3: Megaman-pelisarjan USA-julkaisujen kansikuvitusta vuosilta 1987-1993 (Capcom). Kansikuvat varioivat jopa julkaisumaakohtaisesti. Vasemmalla ylhäällä pikseli-Megaman joka pysyi muuttumattomana läpi NES-julkaisujen.

Vaatimukset konseptitaiteelle kasvoivat samassa suhteessa kuin tekniikka mahdollisti yksityiskohtaisemmat hahmot ja miljööt. Samalla konseptitaiteesta kasvoi pelituotannossa oma ammatillinen osa-alueensa koska pelien grafiikka alkoi vaatia tekijöiltä enemmän luovaa suunnittelutyötä. Siirtyminen 8-bittiseltä prosessoritekniseltä pohjalta 16-bittiselle mahdollisti pelikonsoleiden suuremman suoritustehon, mm. väri- ja ääniavaruus kasvoivat (biteistä kts. esim. 8-bit, Wikipedia). Konsoleiden kehitys salli hahmojen kasvopiirteiden ja ilmeiden esiintuomisen entistä paremmin ja hahmot saivat ratkaisevasti lisää persoonallisuutta. Konseptitaiteilija saattoi luoda hyvinkin yksityiskohtaisia ja pitkälle vietyjä illustraatioita, todellisia itsenäisiä taideteoksia, joita pelissä toteutettiin sikäli kuin tekniikka antoi myöten.



Kuva 4: Final Fantasy VI (Square 1994), Terra Branford -hahmo. Vasemmalla tunnetun vesiväritaitelija Yoshitaka Amanon illustraatio pelin päähahmosta. Oikealla ylhäällä illustraation pohjalta tehty potrettikuvaversio pelissä ja alapuolella ohjattava pelisprite. Historiaan Final Fantasy VI on jäänyt pelinä joka hyödynsi silloisen pelikonsolitekniiikan mahdollisuudet äärimmilleen.

3D-peligrafiikassa hahmoja ja ympäristöjä on voitava katsoa joka suunnasta. Teknisen läpimurron tapahduttua noin 1990-luvun puolivälissä (1990s in video gaming, Wikipedia) pelikonseptitaide muuttui viimeisteltyjen illustratiivisten kuvien sijaan luonnostelevaksi, suunnittelukeskeiseksi työksi, ja samalla konseptitaiteilijan työkuva muuttui läheiseksi ryhmätyöksi muiden pelisuunnittelijoiden kanssa. Myös konseptitaiteilijan työvälineistö koki muutosta: digitaalisen maalaustekniikan mahdollistavat laitteet yleistyivät ja pelikonseptitaide on suurilta osin myötävaikuttanut esimerkiksi piirtopöytälaitteiden yleistymiseen maailmalla. Pelikonseptitaiteen vakiintuessa nykyiseen malliinsa siitä tuli hyödyllinen osa pelisuunnittelua mahdollistaen nopeamman tuotantoprosessin. Jokainen yksittäinen hahmo ja ympäristö kehitellään lähtien karkeasta luonnoksesta ja päätyen lopulliseen identiteettiinsä ja atmosfääriinsä. Onnistuessaan konseptointi tuottaa peliin hahmon joka on itsensä ja pelin näköinen.



Kuva 5: Bioshock (Irrational Games 2007). Big Daddy -hahmon konseptointia ja kehitystyötä. Pelissä esiintyvä kömpelö ja raskas Big Daddy on 60-luvun tunnelmiin ja dystooppiseen mielikuvitusmaailmaan sijoitettu suojelijahahmo. Luonnoksissa hahmo hakee muotoaan ja etsii sopivaa suhdetta inhimillisten ja oliomaisten piirteiden välillä. Oikealla alhaalla konseptoinnin pohjalta syntyneet pelin lopulliset hahmot.

Kaikki hahmokehittely ei pysähdy siihen että peli valmistuu ja saadaan markkinoille. Jos peli menestyy ja siitä julkaistaan jatko-osia pelin pitää keksiä keinoja uudistaa itse itseään. Usein graafinen päivitys on yksi suurimpia tekijöitä joilla jatko-osia myydään, pelimekaniikka tavallisesti kokee suhteessa vähemmän muutoksia koska samoja pelimoottoreita pyritään hyödyntämään mahdollisimman pitkään kustannuksien säästämiseksi. Kuten elokuvien jatko-osissa uudet aiheet ja juonet saattavat muuttaa hahmojen karaktääriä, samoin tapahtuu peleissä.

Soul Blade



Soul Calibur



Soul Calibur II



Soul Calibur III

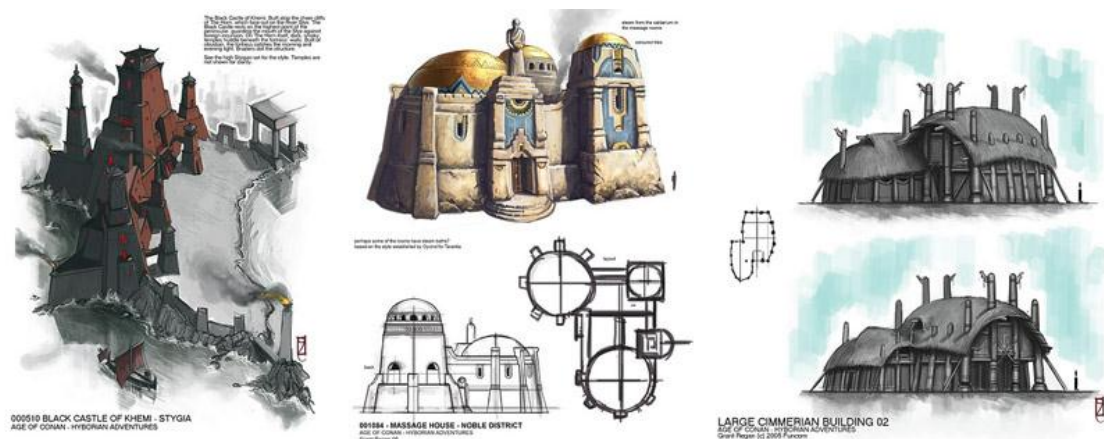


Soul Calibur IV



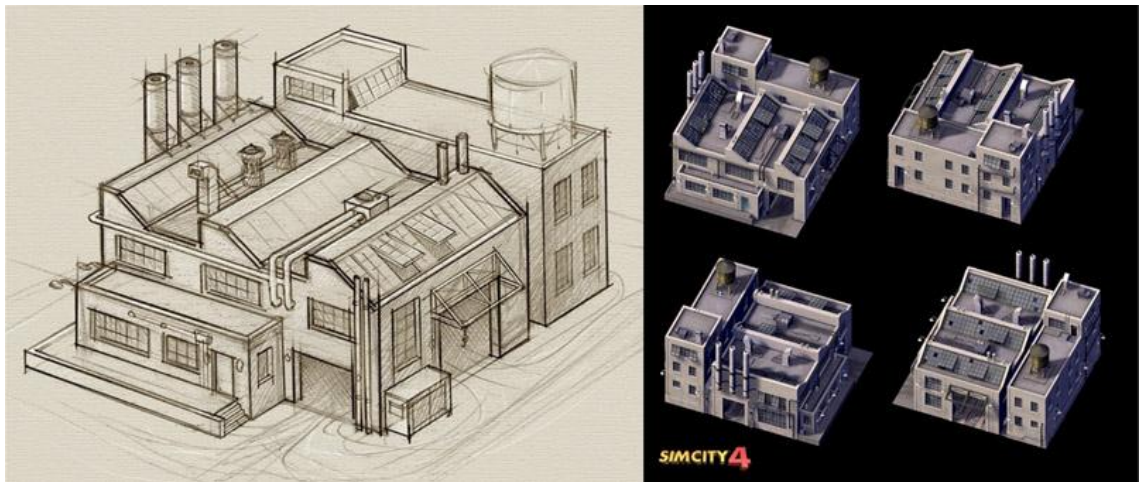
Kuva 6: Soul Blade/Soul Calibur -pelisarjan Siegfried Schtauffen -hahmon konseptitaidetta viidestä eri julkaisusta vuosilta 1996-2009 (Namco). Juonellisevoluutiivinen kehitys muokkaa Siegfried-hahmoa tavallisesta ritarista alter-egonsa kanssa kamppailevaksi eeppiseksi sankariksi.

Pelikonseptitaiteessa hahmosuunnittelun lisäksi ympäristösuunnittelu on tekniikan kehittyessä moninkertaistunut työmäärältään. Pelimaailmat ovat luonnostaan mielikuvituksellisia ja niiden laajentuessa visuaalisen ilmentämisen keinot ovat likimain rajattomat. Ympäristösuunnittelulta tämä edellyttää kokonaisuuden yhtenäisyyden hahmottamista ja tarkempaa osien jäsentämistä pienempiin osakokonaisuuksiin. Jokainen tila ja rakennus on suunniteltava erikseen ja kaiken on sovittava eheästi yhteen.



Kuva 7: Age of Conan -pelin (Funcom 2008) ympäristö- ja rakennussuunnittelua. Maisemointia, pohjapiirustuksia ja rakennuskomplekseja. Rakennusten on määrä kuvastaa esihistoriaan sijoitettua kuvitteellista kulttuuria. Kaikkien rakennuspalasten on täydennettävä ja vahvistettava samoja tyyllisiä päälinjoja ja ne on suunniteltava huolella koska tyylliset ristiriidat helposti rikkovat pelikokemusta.

Arkitodellisuuteen sijoittuvissa peleissä yksittäiset rakennukset noudattavat ehdottomia arkkitehtonisia sääntöjä ja luovan suunnittelun osuus on lähinnä näiden sääntöjen soveltamista tarkoituksenmukaisesti. Kun luodaan mielikuvitusympäristöjä suunnittelija toimii samalla myös arkkitehtinä luoden uusia omaehtoisia tyylejä. Arkkitehtuurin historian tarjoamat komponentit ovat käytettävissä ja hyödynnettävissä, mutta suunnittelijaa eivät sido jo olemassa olevat tyylit.



Kuva 8: Sim City 4 (Maxis 2003). Yksittäisen rakennuksen eteneminen suunnittelupöydältä finaaliin pelimalliksi. Sim City -sarjassa on tunnetusti erittäin todellisuuspohjaista arkkitehtuuria, tekijät olivat hyvin perillä rakennustaiteesta ja rakennusten yksityiskohtaisuus oli yksi pelin visuaalisesti kantavia voimia.

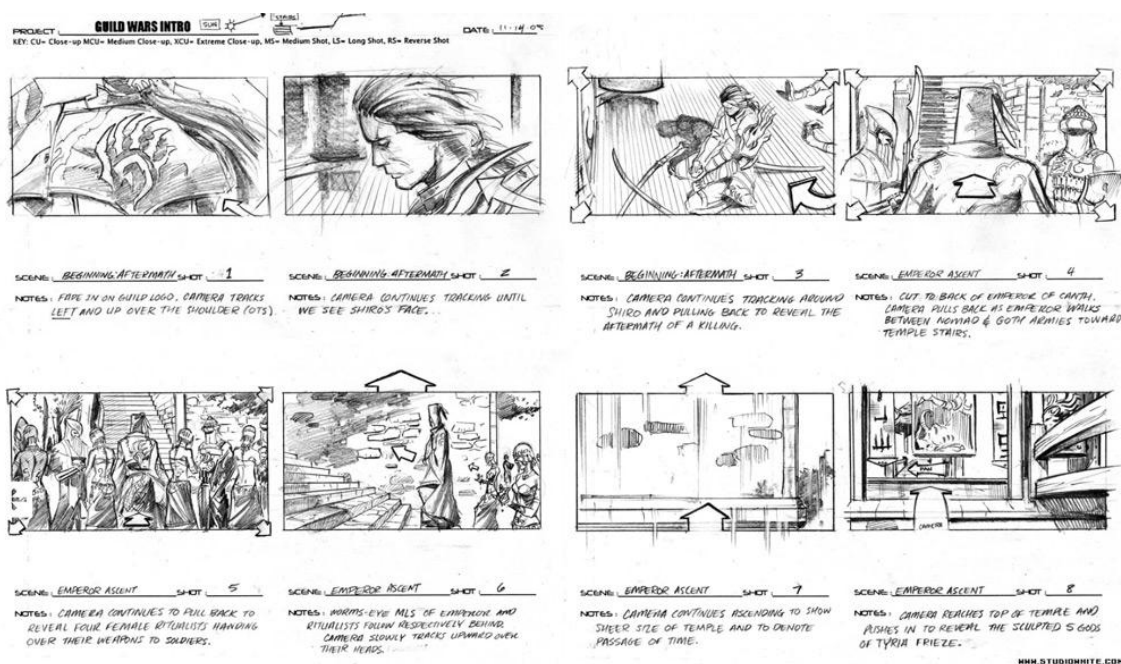
Hahmosuunnittelun ja ympäristösuunnittelun väliin jää kolmas vähintään yhtä merkityksellinen lokero, joka kattaa sisäänsä irtaimen; huonekalut, esineet, varusteet, tarvikkeet, työkalut, kulkuneuvot, identifioivat tunnukset ja logot, jne.

Välineistösuunnittelu on läsnä sekä hahmosuunnittelussa että ympäristösuunnittelussa, pelin sisällöstä riippuu kumpi painottuu enemmän joten vedenjakajien vetäminen ei ole mielekästä. Välineistö on kuitenkin hyvin olennainen osa kokonaisuutta ja se on suunniteltava sekä esteettisen että historiallisen tiedon huomioon ottaen.



Kuva 9: Varuste-, ase- ja kulkuneuvosuunnittelua. Vasemmalla Soul Calibur IV (Namco 2008), oikealla ylhäällä The Witcher (CD Projekt 2007), ja oikealla alhaalla KaranaK-nimimerkin EVE Online -avaruuslaivakilpailuun tekemää pelikonseptitaidetta.

Videopelit ovat nuori taidemuoto jonka piirissä on jo syntynyt sille ominaisia esteettisiä perinteitä. Peligenret ohjaavat pelin sisältöjä ja niiden kautta on vakiintunut yhteinen visuaalinen kieli jota pelityyppi noudattaa. Samoin pelien kaupallisuus vahvistaa tiettyjä trendejä ennestään. Peliteollisuuden kanssa suunnilleen samanikäisellä musiikkivideotaiteella on vastaava omaehtoinen funktionaalinen estetiikkansa. Ideoita kierrätetään paljon, esimerkiksi elokuvista hyväksi havaitut efektit toimivat usein myös peleissä. Pelit ovat kuitenkin itsenäinen taidemuoto mistä kertoo sekin että suoraan elokuvista tuotetut lisenssipelit eivät yleensä menesty kaupallisesti elokuvaa paremmin. Peleissä menestystä takaa pikemminkin elokuvallinen tyyli, ei niinkään tietyn elokuvan sisältö. Pelit sisältävät nykyään paljon, jopa useiden tuntien verran, juonen kuljettamista elokuvallisten välianimaatiojaksojen, *cutscenejen*, avulla. Niihin kuten elokuviinkin on muodostunut tavaksi tehdä kuvakäsikirjoituksia, *storyboardeja*. Tämä on myös yksi osa pelien konseptitaidetta.



Kuva 10: Guild Wars (ArenaNet 2005). Katkelma pelin introa varten toteutetusta storyboardista.

Elokvien lisäksi sarjakuvaestetiikka muodostaa erään pelitaidettylin (kts. kuva 11). Sarjakuvallinen peli-ilmaisu mahdollistaa mielikuvituksen rajattoman käytön ja tyylliset kokeilut. Vaikka sarjakuvaestetiikka selkeine ääriviivoineen ja väripintoineen yhdistetään lapsenomaisuuteen, se voi karikatyyrimaisesti todellisuutta pelkistävänä olla helposti lähestyttävissä, mutta välittää hyvän sarjakuvataiteen tavoin monitasoisia sisältöjä. On myös huomattava, että kaikki pelitaide ei ole aikuisille suunnattua viihdettä vaan nykyään tiukentuneiden peli-ikärajoitusten valvonnan myötä sarjakuvatyyllillä toteutetuilla peleillä tavoitellaan erityisesti nuorempaa kohderyhmää.



Kuva 11: Jak II: Renegade (Naughty Dog 2003) konseptitaidetta. Bob Rafein sarjakuvaperinnettä noudattava piirrostyle toimii omilla ehdoillaan ja jatkaa tyyllilajin perinteitä pelimaailmassa. Ideoiden vahvuudet tekevät pelikonsepteista tarkoituksenmukaisia.

Yksi pelikonseptitaiteen keskeisimmistä tehtävistä on asettaa pelille visuaalisia päämääriä jotka ohjaavat muita peliprojektissa työskentelevien artistien työtä. On tärkeää että pelissä mukana olevat tekijät sisäistävät pelille ominaisen tunnelman ja atmosfääriin. Tunnelmakuvitusta tehdään nykyään suuriin pelinimikkeisiin paljon, ja osaltaan se toimii hyvin myös suorana markkinointimateriaalina. Tunnelmakuvitus on se osakomponentti joka tekee pelitaiteesta pelitaiteena omaehtoista ja sen tehtävä on toimia visuaalisten mielikuvien välittäjäaineena.



Kuva 12: Vahvoja tunnelmaa luovia ympäristökuvia eri peleistä. Vasemmalla ylhäällä The Witcher (CD Projekt 2007), vasemmalla alhaalla Assassin's Creed (Ubisoft Montreal 2007), oikealla ylhäällä tätä kirjoittaessa toistaiseksi julkaisematon Diablo III (Blizzard Entertainment) ja oikealla alhaalla Warhammer 40,000: Dawn of War (Relic Entertainment 2004).

Nykyään peliteknologia on jo niin kehittynyttä ettei se juurikaan rajoita konseptitaiteilijan visuaalisia ilmaisumahdollisuuksia. Pelikonseptitaiteessa ei perustavanlaatuinen vastakkainasettelu enää sijoitu teknisten mahdollisuuksien ja taiteellisten pyrkimysten väliin vaan taiteellisen ilmaisun rajoja sanelee jo vakiintunut pelitaiteen perinne, jolle pelimarkkinoiden odotukset luovat suuntaa.

5 Alustavan suunnittelun teoriaa

Konseptitaiteilijalla on peliprojekteissa oma rooli esteetikkona ja suunnittelijana, jonka työnkuva käsittää piirtotaidon ohella huomattavan määrän ajatustyötä.

Konseptitaiteilijan on tuotettava luonnoksia ja ehdotuksia siitä, miltä jokin näyttää ja annettava muoto muodottomalle. Konseptitaiteilijan näkökulmasta peliä koskevat lähtökohdat ovat annettuja, ja hänen tehtävänään on tuottaa visuaalisia ideoita sekä täsmentää pelin visuaalista ilmettä.

Alustavan suunnittelun ja toteutusosuuden välillä ei ole selvää vedenjakajaa, mutta nimenomaan puhtaan ajatustyön korostunut osuus on tekijä, joka oikeuttaa puhumaan suunnittelusta omana kategorianaan ja painopistealueena. Seuraavassa aukaistaan ideoinnin ja referenssimateriaalien teoriaa.

5.1 Ideointi

Ideat ovat kaiken pohja. Niiden kautta rakennetaan suunnitelma ja sitä kehitetään uusien ideoiden siivittämänä. Pelisuunnittelussa ideoita on yleensä tuottamassa joukko erilaisen taustan omaavia game designereita. Idea voi olla mielikuvituksen tuottama ajatus hahmosta, esineestä tai asiasta, jota tukemaan ei välttämättä ole heti mitään selkeää kuvausta tai mielipidettä. Kun suunnittelutiimi on vakuuttunut tarpeeksi ideastaan, alkaa konseptitaiteilija hahmotella sen visuaalista ilmiä. Suunnittelutiimi tekee usein hankituista referenssikuvista kollaaseja, *mood board*oja, kuvastamaan haluttua tunnelmaa ja tyyliä pohjaksi koko visuaaliselle suunnitelmalle.

Konseptitaide on visuaalinen väline, jolla ideasta haetaan muoto lopulliselle suunnitelmalle. Tuotosten kautta konseptitaiteilija keskustelee kehitystiimin tai asiakkaan kanssa ja pyrkii esittämään näkemyksensä suunniteltavasta asiasta. Koska idean keksijällä itsellään ei välttämättä ole tarjota siitä tarkkaa sanallista kuvausta, konseptitaiteilijan tulee löytää ja hyödyntää muita lähteitä pohjaksi työlle. Innoituksen hakeminen on yksi konseptitaiteilijan työn kulmakivistä.

Uutta luodessa on hyvä ottaa huomioon jo olemassa oleva. Pyörän uudelleen keksiminen vie arvokasta aikaa. Työ tehostuu paljon, mikäli löytyy asioita joiden päälle hahmotella. Laaja yleistieto ja fyysinen lähdemateriaali tekevät konseptitaiteilijalle mahdolliseksi käydä omaa päänsisäistä kehityskeskustelua. Innoituksen voi löytää

yllättävistä paikoista, ja monesti tyylillisiä vaikutteita kannattaakin hakea ilmiselvän aihealueen ulkopuolelta. Jos on tarkoitus tehdä tuore ja erottuva design avaruusalukselle, ei ainoa oikea lähde innoitukselle välttämättä ole viimeisen vuosikymmenen tieteiselokuvat.

Lähdemateriaalin soveltaminen omaan tarkoitukseen on tarpeellista, ja etenkin oikeaan maailmaan tai historiaan liittyvissä peleissä se on ehdottoman pakollista. Jos pelin ideana on vaikkapa sijoittaa natsit hyökkäämään kuusta maahan lähitulevaisuudessa, ei viesti välity riittävällä tasolla, mikäli visuaalista suunnitelmaa ei ole ankkuroitu tarpeeksi tehokkaasti historiasta tuttuihin elementteihin.

Konseptitaiteilija on ennen kaikkea suunnittelija. Siinä missä esimerkiksi kuvittajalle kuvan ulkonäkö ja sommittelu ovat kaikki kaikessa, konseptitaiteilijan tulee pystyä kertomaan selkeästi suunniteltavan asian muodot, tunnelmat tai muut mahdolliset tärkeät elementit. Arvailtavaksi jäävien asioiden määrä pyritään saamaan mahdollisimman pieneksi. Tästä puhuu myös haastattelemamme Ben Mathis kertoessaan hyvästä konseptitaiteesta 3D-taiteilijan näkökulmasta. Hän painottaa ilmaisun selkeyttä ja totuudenmukaisuutta, koska tyylittely saattaa pahasti vaikeuttaa 3D-mallin toteuttamista suunnitelman pohjalta.

Ben Mathisin mukaan konseptitaiteilijan tulee olla tehokas ja nopea. Hänen täytyy pystyä ratkomaan visuaalisia ongelmia nopeasti. Kokonaisuudessaan työprosessia katsottaessa, asioiden muuttaminen konseptitaiteilijan työpöydällä on suhteellisen pieni juttu. Myöhemmässä kehitysvaiheessa esimerkiksi pelihahmolle tehtävä kosmeettinen muutos saattaa viedä aikaa useista päivistä viikkoihin. Tämän vuoksi konseptitaiteilijan pitääkin voida versioida nopeasti monta vaihtoehtoista ratkaisua, jos jokin asia epäilyttää. Nämä ratkaisut ja ehdotukset ovat konseptitaiteilijan omia argumentteja hänen ja kehitystiimin välisessä keskustelussa (Mathis 2009).

On hyvin tavallinen virhe, että konseptitaiteilijoita vaaditaan tekemään viimeisteltyjä ja näyttäviä teoksia. Tämä harvoin palvelee konseptitaiteen tarkoitusta niin kuin pitäisi. Vaikka luotu kuva esittäisikin vaaditut asiat hyvin, olisi samassa ajassa todennäköisesti voitu tarjota useampi ehdotus tai siirtyä seuraavan tehtävän pariin hiomisen sijaan. Aikaa on hyvin harvoin hukattavaksi asti peliprojekteissa.

Kuten on jo tullut selväksi, tehokkuus on ratkaisevassa roolissa graafisessa konseptisuunnittelussa. Sitä kuitenkin puoltaa toinen aina läsnä oleva käsite, tarkoituksenmukaisuus. Mikä tekee tästä peliympäristöstä tai hahmosta tunnistettavan ja kiinnostavan? Mitä 3D-mallintajan, teksturoijan tai muiden seuraavan vaiheen suunnittelijoiden tulee tietää kyseisestä aiheesta? Miten suunniteltu asia tulee toimimaan esimerkiksi 3D-mallina? Konseptitaiteilijan tulee vastata teoksillaan moniin tällaisiin kysymyksiin. On tärkeää muistaa kaiken aikaa mikä minkäkin suunnitelman lopullinen tuote on. Konseptin on toimittava selkeästi teoriassa ennen kuin se voidaan toteuttaa.

5.2 Referenssimateriaalit

Yksi tärkeimmistä asioista pelin visuaalisen ilmeen konkretisoinnissa on se, millaisia lähdemateriaaleja eli referenssejä käytetään. Tyypillinen lähtökohta on kerätä valokuva-aineistoa aiheen mukaan. Usein ainakin pienemmissä pelistudioissa törmätään siihen, ettei ole riittävästi aikaa tai työvoimaa tehdä erikseen luovaa suunnittelua, joten hyvin valikoitu valokuva-aineisto voi korvata suuren osan koko pelin graafisen ilmeen konseptoinnista.



Kuva 13: Age of Conan -pelin (Funcom 2008) referenssikuvastoa.

Oikeastaan juuri mitään ei luoda täysin tyhjältä pohjalta. Lähdeaineiston olemassaolo nopeuttaa työskentelyä ja säästää resursseja, mitä suunnitteluun muuten kuluisi.

Tehokkuuden maksimointi ei ole ainoa hyöty, jonka valokuvalähdemateriaalien käytöllä voidaan saavuttaa. Etuna on myös se, että saadaan luotua todellisuudenmukaisempaa jälkeä. Monesti esimerkiksi rakenteiden, toiminnallisuuden ja yksityiskohtien tarkempaa määrittelyä vaativiin konseptitaidekuviin päätyy huomattavasti enemmän virheitä, koska ne sisältävät paljon asioita, joita ei välttämättä osata ennalta ottaa huomioon ilman referenssikuvia.

Referenssikuvien käyttö ei kuitenkaan tarkoita sitä, että kopioitaisiin täysin suoraan niistä. Se tuhoaisi työstä kokonaan luovuuden. Lähdemateriaalien päällimmäinen tarkoitus on helpottaa ideoinnissa, johon muuten kuluisi aikaa, kun pyritään luomaan uutta ja omaperäistä.

Vaikka referenssikuvien käytöllä työstövaiheessa säästetään paljon aikaa, referenssimateriaalit on syytä valita huolella. Yleensä peliprojektissa taiteellista vastuuta visuaalisesta ilmeestä kantava henkilö valitsee millaisia lähdemateriaaleja käytetään. Tämä vaihe tulee tehdä huolella, koska aina kun päädytään tekemään jotain, on hyvin todennäköistä että tehtyjen valintojen muuttaminen jälkikäteen on työlästä, ellei mahdotonta. Työstövaiheessa on kuitenkin tyypillistä, että monia muutoksia tehdään riippuen projektin vapaamuotoisuudesta ja siitä, miten paljon itsellä on päätösvaltaa. Yleensä kuitenkin konseptitaiteilijan työ määräytyy asiakkaan, työnantajan tai tilaajan näkökulmien kautta, ja harvinaista on, että mielikuvat vastaisivat täysin osapuolten välillä toisiaan. Parhaimmillaan referenssimateriaalit madaltavatkin kuilua ihmisten erilaisten mielikuvien välillä. Erityisesti jos vastuu visuaalisesta ilmeestä kuuluu sellaiselle, jolla ei ole enakkoon selkeää mielikuvaa siitä mitä haetaan, referenssimateriaalien avulla voidaan kommunikoida ja välittää ajatuksia kumpaankin suuntaan. Olisi hyväkin ehkä pyrkiä eroon liiallisesta sanallisesta tehtävänmäärittelystä ja totuttautua enemmän siihen, että visuaalisia ratkaisuja tehtäisiin referenssikuvien pohjalta.

Hyvän pohjamateriaalin valintaan vaikuttavat esteettiset seikat, yleistieto ja tarkoituksenmukaisuus. Jokaista tekijää tulee tarkastella perusteellisesti.

Konseptitaiteilijan perusedellytyksenä on taiteellinen lahjakkuus yhdistettynä tekniseen osaamiseen. Likimain jokaisessa konseptitaidetta yleisesti käsittelevässä

työnkuvauksessa työnantajat muistavat painottaa lahjakkuuden välttämättömyyttä. Tekniset taidot on aina mahdollista opetella, mutta ymmärrys tai lahjakkuus ovat avaintekijöitä (Briclot, Angus, Webb, Docu 2007). Yleistiedon roolista voitaisiin käydä paljon enemmän keskustelua kuin mitä toistaiseksi on käyty. Voisi kuvitella, että konseptitaiteilija olisi lähinnä graafisen alan asiantuntija, mutta näin ei näyttäisi läheskään aina kaikkialla olevan, esimerkiksi USA:ssa konseptitaiteilija on koulutukseltaan usein teollinen muotoilija. Saattaa olla, että pelialalla vallitseva kilpailu ja tekijöiden määrä ovat räätälöineet konseptitaiteilijan ammattikuvaa erikoistuneemmaksi, ja nykytilanne edellyttää kansainvälisiltä tekijöiltä vankkaa yleissivistystä ja useiden erikoisalojen tietoja. Taidehistoria ja kulttuurihistoria, arkkitehtuuri, yhteiskuntahistoria, geologia, anatomia ja fysiologia, muoti ja muu arjen historia, mekaniikka, muotoiluhistoria, yms. antavat kaikki sovelluskelpoista tietoa todellisesta maailmasta, joka sijoittuu graafikon ammattiopintojen ulkopuolelle. Jos taiteellinen lahjakkuus onkin ensisijaista, niin sen rinnalla voidaan pitää toisena välttämättömänä perusedellytyksenä aitoa uteliaisuutta ja tiedollista mielenkiintoa kaikkea kohtaan. Jatkuva kiinnostuneisuus siitä, mitä ympärillä näkyy ja mistä maailmassa on kyse, ovat olennainen osa hyvän konseptitaiteilijan elämänasennetta.

Referenssimateriaalien valitsemisen tarkoituksenmukaisuudesta voidaan mainita, että pelkät valokuvat eivät aina ohjaa suoraan valintoja, vaan sopivia ideoita voi syntyä ja hakea mistä tahansa viitemateriaalista. Mielikuvat siirtyvät helposti alueelta toiselle olennaisia muotoja säilyttäen. Massive Black -studion konseptitaiteilija El Coro kertoo kommentoidessaan tapaansa hahmotella sci-fi -aseita, että näissä toistuvat samat muodot kuin esimerkiksi sähkötyökaluissa.

...tämä tuo mieleeni melkein sähkötyökalun tai jotain sellaista, se on eräs erinomainen malli scifi-aseille; sähkötyökalut, johdottomat porakoneet, ja muu sen tapainen kama... Ne saavat minut aina hämmästyttämään. Joten kuka tahansa joka saattaa päätyä katsomaan tätä ja työskentelee toimialalla, teillä ei ole mitään käsitystä siitä millainen vaikutus teillä on. Ei voi arvatakaan kuinka monta kertaa olen yrittänyt kasata tavaraa kokoon Black & Decker -porallani ja miettinyt: "Hei, tässäpä mukava kova aggressiivinen muoto, tämä minun täytyy pitää mielessä."
(El Coro 2009)

Vastaava muotojen transformaatio alueelta toiselle on ominaista konseptitaiteen luomistapahtumalle. Konseptitaiteilijan täytyy pitää itsensä herkkänä muotojen suhteen ja oppia poimimaan todellisuudesta kaikki käyttökelpoinen materiaali. Koska pelit sijoittuvat usein mielikuvitusmaailmoihin, näitä luovalla konseptitaiteilijalla on suuri haaste saada kukin peliympäristö näyttämään sisäisesti eheältä ja muotokieleltään yhtenäiseltä. Tarkoituksenmukaisuus referenssimateriaalien valinnassa palvelee juuri tätä.

Yksi puhtaan kuvataiteen ja konseptitaiteen ero on siinä, että kuvataiteilija voi lähteä liikkeelle täysin omista sisäisistä visioistaan ja toteuttaa työssään niitä riippumatta siitä millainen vastaanottokyky yleisöllä on. Konseptitaiteilijan taas täytyy luoda pelaajien kanssa yhteinen maailma. Tämä edellyttää tiettyjen toimivien muotojen ja yhteisten symbolien hyväksikäyttöä. Tässä suhteessa ihmiskunnalla saattaa olla hyvinkin pitkälle historiaan palautuvaa yhteistä alitajuista kaikupohjaa. Symbolit ovat hyvin yleisinhimillisiä ja osa ihmismielen ja tiedostamattoman evolutiivista historiaa. Psykoanalyytikko C.G. Jungin ja hänen oppilaidensa toimittamassa kirjassa *Ihminen ja hänen symbolinsa* Aniela Jaffé kirjoittaa symboleista vastaavaa:

Symbolismin historia osoittaa, että kaikelle voidaan omaksua symbolinen merkitys: luonnolliset objektit (kuten kivet, kasvit, eläimet, ihmiset, vuoret ja laaksot, aurinko ja kuu, tuuli, vesi ja tuli), tai ihmiskäden tuotteet (kuten talot, veneet tai autot), tai jopa abstraktit muodot (kuten numerot, tai kolmio, neliö ja ympyrä). Itseasiassa koko kosmos on potentiaalista symbolia. Ihminen symboleita rakentavassa taipumuksessaan tiedostamatta muuttaa objekteja tai muotoja symboleiksi (täten varustaen ne suurella psykologisella merkityksellä) ja ilmaisee niitä uskontojen ja visuaalisen taiteen keinoin. (Jaffé 1984, 257)

Voidaan ajatella, että meillä on taipumus hahmottaa kaikessa näkemässämme joitakin ikuisia arkkityypisiä muotoja ja tästä taipumuksesta johtuen todellisuutta sellaisenaan ei voi siirtää mielikuvitusmaailmoihin vaan tarvitaan sovittelevaa tulkintaa. Eräs ongelma, joka voi tulla vastaan, on se, että jokin todellisuudesta sellaisenaan poimittu referenssielementti näyttääkin täysin tekemällä tehdyltä ja epäaidolta, kun sen siirtää pelitodellisuuteen. Näin ollen vääristämällä todellisuutta voidaan saavuttaa uskottavampi todellisuusefekti (vrt. Uncanny valley, s. 35). Perusakseli sen välillä mitä referenssimateriaalista voidaan poimia ja mitä omaa konseptitaiteeseen tuodaan mukaan on koko luomisprosessin haaste.

6 Toteutusvaiheen tarkastelua

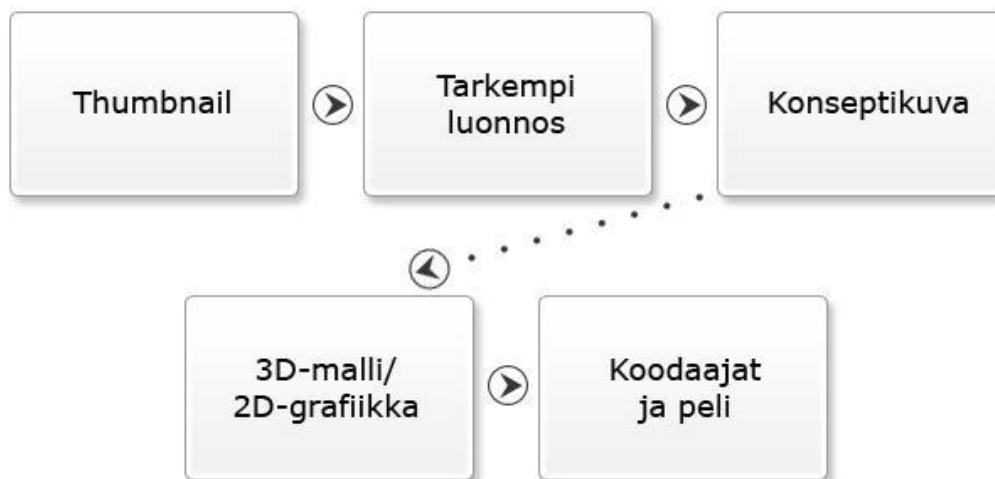
Ihmiset kysyvät minulta aina mitä ohjelmia käytän, mitä työkaluja, jne. Loppujen lopuksi en usko että millään niistä on merkitystä. Ihmisten tulee ymmärtää etteivät ohjelmat tee taidetta, taiteilija sen tekee. Sitten ihmiset kysyvät miten opit piirtämään ja maalaamaan. Juttu on niin että kyse ei ole niinkään piirtämisestä tai maalaamisesta, vaan kyvystä nähdä ja ymmärtää ympäröivää maailmaa. Jos ymmärtää sen miten valo käyttäytyy, miltä pinnat tuntuvat ja näyttävät, miten asiat rakentuvat, miten lihakset liikkuvat ihon alla, miten aurinko suodattuu puiden lävitse, jne. on mahdollista käyttää hyväksi tätä tietoa määrätietoemmin taiteessa. (Chan)

Näin puhuu Massive Black -studion konseptitaiteilija Jason Chan Paul Hutchensin haastattelussa Spin Quad Entertainmentille. Vaikkakin Chan on oikeassa muistuttaessaan että välineet ovat vain pelkkiä välineitä, suuri osa konseptitaiteen työstöstä edellyttää välineellistä hallintaa. Digitaalisten työkalujen (Wacom, Photoshop, Painter, yms.) ja muiden välineiden hallinta mahdollistaa työn tehokkuuden, mutta ei ratkaise ensimmäistäkään sisällöllistä ongelmaa. Vastatessamme kyselyymme konseptitaiteesta 3D-artisti Ben Mathis toteaaakin, että nimenomaan nopea ongelmanratkaisu on se, mikä tekee hyvän konseptitaiteilijan.

Jos joku osallistuu pelkkään konseptitaiteen suoritusvaiheeseen, hänen täytyy olla nopea ja keskittyä ainoastaan siihen osaan jota tarvitaan 2D:ssä, ylipäänsä nopeaan ongelmanratkaisuun, nopeampaan kuin mitä 3D-mallintaja pystyy mallintamaan. Syytämällä ulos satoja thumbnailia AD:lle valittavaksi tarkempaa jatkokehittelyä varten ja tekemällä muutoksia nopeasti saadaan tuotantoa liikkeelle. Kauniit kuvat ovat jotain mitä kuvittajat tekevät. Nopeat luonnokset jotka ratkaisevat design-ongelmia ovat se mitä (hyvä) konseptitaiteilija tekee. (Mathis 2009)

Kyseessä ei siis ole pelkkä työvälineellinen hallinta vaan myös visuaalisen sisällön hallinta. Ammattitaitoon kuuluu välineiden tarjoamien mahdollisuuksien tunteminen, mutta varsinainen kyvykkyys mitataan käyttökelpoisilla ideoilla. Ideoinnin merkitystä ei siis voi riisua kokonaan missään vaiheessa työstöstä. Koska konseptitaiteessa on kyse nimenomaan suunnittelusta, suurin osa työstöstäkin on ideointia. Puhdasta jakoa suunnitteluvaiheen ja työstövaiheen välillä on toisin sanoen mahdoton tehdä.

Konseptitaiteen rooli osana koko pelintekoprosessia etenee kuitenkin suurin piirtein seuraavin työvaihein:



Kuva 14: Konseptitaide-työnkulku peliprojektissa

Nämä perustavanlaatuiset määritelmät antavat pohjan, jolta on hyvä lähteä käsittelemään millaisia asioita tulee ottaa huomioon, kun halutaan toteuttaa jotain konseptitaiteen pääaluetta, kuten hahmosuunnittelua tai ympäristösuunnittelua. Kuten taiteessa yleensä, yhtä ainoa oikeaa lähestymistapaa tekemiseen ei ole, mutta erilaisten asioiden tiedostaminen kehittää tekijää. Väline-, kulkuneuvo- tai muu tarpeistosuunnittelu on estetiikan kannalta katsottu osaksi kumpaakin pääaluetta, hahmo- ja ympäristösuunnittelua, mutta käytännössä ne ovat vielä erillinen hallinnan ja osaamisen osa-alue.

6.1 Hahmosuunnittelu

Hahmosuunnittelu on elimellinen osa pelin kokonaissuunnittelua. Hahmot syntyvät ja elävät osana pelitodellisuutta, eikä hahmoja voi leikata kokonaan ulos siitä ympäristöstä, johon ne kuuluvat. Tässä suhteessa pelihahmot ovat kuten todellisetkin ihmiset jollain perustavanlaatuisella tavalla ympäristöstään riippuvaisia, toisin sanoen peleissäkin on kyse tietyillä pelin ehdoilla rakennetusta elämänmuodosta. Yhtäältä hahmosuunnittelija on kuin jumala, joka luo pelimaailman toimijat, ja toisaalta

hahmosuunnittelijaa kuitenkin rajoittaa sen maailman ehdot, johon hän hahmot luo. Hahmosuunnittelun iteratiivisissa prosessissa seuraavassa käsiteltävät aiheet ovat läsnä ja tulevat kysymykseen jokaisen suunnittelutyön yhteydessä.

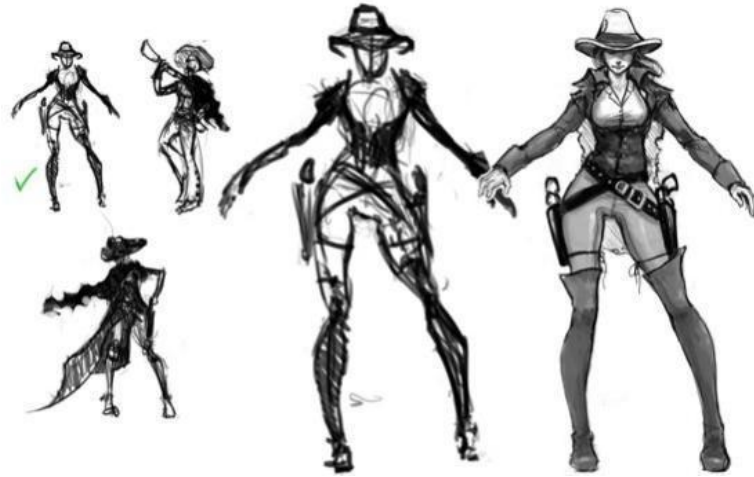
Hahmosuunnitteluosuudessa on hyödynnetty Francis Tsain artikkelia ImagineFX -lehdessä. (Tsai 2007, 80-83)

6.1.1 Thumbnailit, luonnokset

Thumbnailit ovat luonnostelun ensimmäinen vaihe. Ne ovat nopeita piirustuksia, joilla haetaan kiinnostavia muotoja ja pohjaa jatkohahmottelulle. Yhtä suunnitelmaa varten näitä tehdään mahdollisesti kymmeniä, joista suurin osa ei päädy lopulliseen tuotteeseen. Thumbnailien tarkoitus on toimia ideoinnin työkaluna. Tässä työvaiheessa ei ole syytä lähteä rajaamaan tekemistä liikaa, vaan ottaa ylös kaikki mitä mieleen juolahtaa. Yleensä yksi thumbnail toimii hyvänä aasinsiltana seuraavaan. Ideoiden kehittäminen etenee, niin että thumbnailien välillä pyritään säilyttämään hyväksi havaittuja elementtejä yhä enemmän.

Myös sattumalla on sijansa tässä kohtaa, koska varmasti tulee vastaan tilanteita, joissa konseptitaiteilija ei pysty heti tarttumaan mihinkään. Sattumaa voi hakea esimerkiksi harkitsemattomilla viivoilla tai vaikka luonnon tekstuureista kuvioita yhdistelemällä.

Thumbnaileista yleensä produktion Art Director tai vastaavassa asemassa oleva henkilö valitsee mielestään sopivimmat kehiteltävät ehdokkaat. Käsittelyyn otettavat thumbnailit muunnetaan riittävän suureen kokoon ja näistä hahmotellaan esiin haluttuja yksityiskohtia. Näiden pohjalta asiasta vastaava henkilö tai asiakas päättää, mitä kehitellään eteenpäin kohti lopullista versiota tai mitä kannattaa vielä mahdollisesti muunnella.



Kuva 15: Thumbnailaileja ja luonnos

6.1.2 Turnaround

Turnaroundissa kyse on kuvasarjasta tai animaatiosta, jossa esitellään hahmo eri katselusuunnista. Puhutaan myös ortografisista projektioista silloin kun kyseessä ovat suorat profiilikuvat, jossa hahmon asento on sama kaikissa kuvissa. Koska turnaroundin päätarkoitus on tuoda hahmo kolmiulotteiseksi ja jättää mahdollisimman vähän arvailujen varaan hahmon designissa, nostetaan niissä usein esille erikseen myös yksityiskohtia mm. vaatteista tai varusteista.

Pelihahmoja suunnitellessa kannattaa arvioida, mistä suunnasta pelaaja joutuu hahmoja pelissä suurimman osan ajasta katsomaan. Esimerkiksi third person -näkyvässä, jossa kontrolloitavan hahmon selkä on jatkuvasti esillä, on hahmon selkäpuoli suunniteltava erittäin huolellisesti.



Kuva 16: Massive Blackin Bruno "nox" Goren turnaround-esimerkki

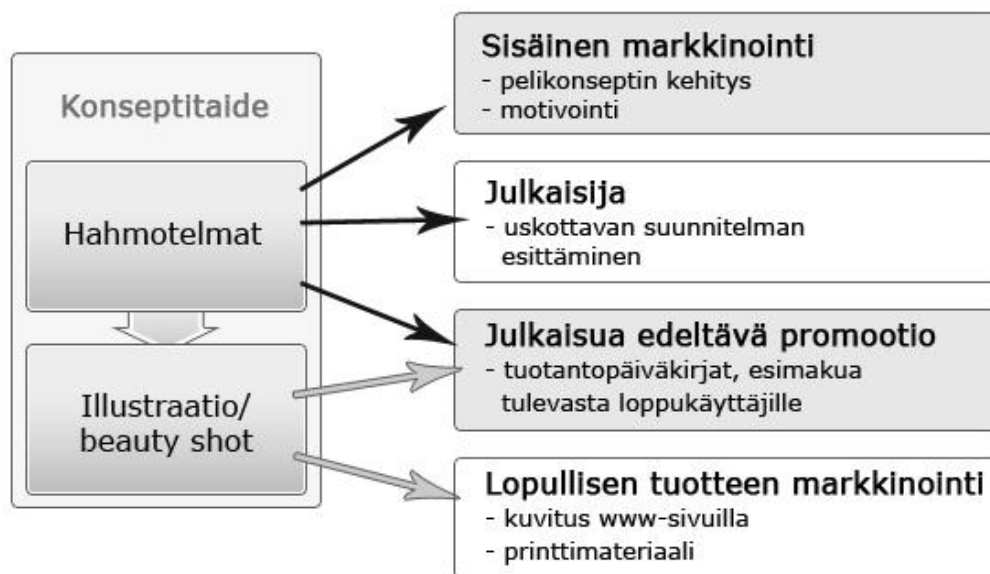
Turnaroundissa, ja erityisesti kun on kyse varsinaisesta ortografisesta projektista, on kiinnitettävä huomio eri kuvakulmiin. Näitä kuvia käytetään esimerkiksi 3D-mallinnuksessa pohjakuvina ja mallinnus pyritään tekemään näistä mahdollisimman suoraan. Pienet virheet pohjakuvassa saattavat kostautua ja aiheuttaa lisätyötä. Näin tapahtuu esimerkiksi mallintajan huomattessa sivuprofiilikuvassa hahmon korvan olevan huomattavasti korkeammalla ja vielä eri kokoinen kuin edestä katsottuna.

6.1.3 Action/Beauty shot

Action/beauty shot on illustratiivinen kuva, jollaisia voidaan tehdä alustavan suunnitteluvaiheen jälkeen. Tarkoituksena on esitellä hahmo jossakin tilanteessa. Illustrointi ei ole pakollinen osa kokonaissuunnittelua, eikä sitä aina toteuteta.

Action/beauty-kuvia käytetään yleensä lähinnä pelien markkinointimateriaaleissa, mutta muitakin käyttötarkoituksia on. Esimerkiksi hahmoja esitellään usein pelin sisällä huolitelluin potrettikuvin. Hyvä tapa lähestyä action/beauty-kuvien tekemistä on ajatella kuvia esimerkiksi pelin tai lehden kansikuvana. Jos tekijä luovan prosessin aikana kykenee ottamaan etäisyyttä omaan työhönsä ja katsomaan teostaan ulkopuolisen silmin, ikään kuin näkisi sen ensimmäisen kerran, kehittää tämä epäilemättä taitoja ja kykyjä laatia markkinakelpoista materiaalia.

Puhtaasti markkinointiin tarkoitettuna action/beauty-kuvan tekeminen on monesti kuvittamiseen erikoistuneen henkilön tehtävä. Kuitenkin konseptitaiteilija tuntee suunnittelemansa hahmon parhaiten, joten jos hänellä riittää aikaa ja on taitoa, hän pystyy toteuttamaan action/beauty-kuvan parhaiten.



Kuva 17: Konseptitaiteen suhde markkinointiin

Toisaalta etuna on se, että huolitellut loppuun asti työstetyt kuvat luovat jäsentyneempää mielikuvamaailmaa pelistä. Usein tilannekuvien tehtävä on täydentää pelikokemusta. Parempia esimerkkejä ilmiön merkityksestä löytyy menneisyydestä, kun pelit olivat vielä teknisesti yksinkertaisempia ja grafiikat karkeampia. Monen pelin päähahmona liikuteltavaa pikselimöykkyä olisi tuskin edes voinut tunnistaa ilman pelin kansikuvan luomaa visuaalista tarinaa ja mielikuvaa. Ilmiö on mukana edelleen osana pelikokemusta, mutta se ei enää ole esillä niin ilmeisesti.

6.1.4 Siluetti ja kuvioiden tunnistaminen, viittaukset

Thumbnail-vaiheessa helppo ja nopea tapa poimia mielenkiintoisia muotoja on käyttää hyväksi siluetteja. Hyvä siluetti auttaa hahmottamaan ja tunnistamaan saman tien millaisesta hahmosta on kyse. Hyvä ohje on, että jos hahmon siluetti on hyvin tunnistettava, niin hahmostakin saa todennäköisesti tehtyä tarkoituksenmukaisen.

Hyvin suunnitellun siluetin merkitys ilmenee pelissä siten, että pelaaja pystyy tunnistamaan kohteen hyvin pienestä koosta huolimatta, ja tällä on suora yhteys pelin pelattavuuteen ja käytettävyyteen (Zhu 2004).

Muotojen identifikaatio on välitöntä, ihmiset tunnistavat kuvioita, hahmoja ja antavat niille jopa merkityksiä erittäin vähäisten tunnusmerkkien perusteella. Esimerkiksi mustetahrasteista voidaan havaita, että ihmiset hahmottavat tahroissa yhteisiä muotoja ja tunnistavat ja tulkitsevat niitä tietyillä tyypillisillä tavoilla. Hyvä esimerkki on myös pilvienkatselu, jossa lapset ja joskus aikuisetkin näkevät erilaisia asioita, esineitä ja eläimiä, yms. Se on ihmisille luontaista, sillä hahmon ja kuvioiden tunnistaminen on kaiken kognitiivisen ajattelun perusmekanismeja. Kun kaikessa vaihtelevassa ja monimuotoisessa on jotain yleispätevää, jonka jokainen voi tunnistaa, on kyse invarianssista. Ilmiötä on tutkittu havaintopsykologiassa paljon, ja on sanottu että kaiken filosofian ensimmäisiä pyrkimyksiä oli erottaa pysyvä ja muuttumaton maailman kaikesta vaihtuvasta ja monimuotoisesta. Esimerkiksi antiikin kreikkalainen filosofia tavoitteli tosiolevaa (Antiikin filosofia, Wikipedia).

Invarianssin merkitys ilmenee hyvin siluetteja suunnitellessa. Ihminen hahmottaa helposti silueteissa miehen ja naisen eron muotojen kautta. Samoin merkityksiä syntyy saman tien hahmotuksen välityksellä; jos hahmolle suunnittelee vaikkapa kaavun ylle, niin ihmiset saattavat yhdistää sen johonkin hengelliseen tai salaperäiseen ja mystiseen. Ilmiötä voidaan käyttää hyväksi, mutta siihen liittyy myös ongelmia, sillä tiettyihin kuvioihin ja muotoihin liitetään negatiivisia merkityksiä.

6.1.5 Anatomia, mittasuhteet ja skaalaus, symmetria

Skaalan ottaminen huomioon hahmoa suunnitellessa on tärkeää, jos kyseessä on muu kuin ihmishahmo, on sen viereen hyvä pistää mittasuhteiden hahmottamisen avuksi ja vertailun vuoksi malli normaalin ihmisen pituudesta. Skaala on myös tärkeä osa thumbnailausta, koska kun työ puretaan pienempään kokoon, voidaan keskittyä paremmin siihen, mikä on essentiaalia ilman että pienemmät yksityiskohdat sekoittavat tekemistä.

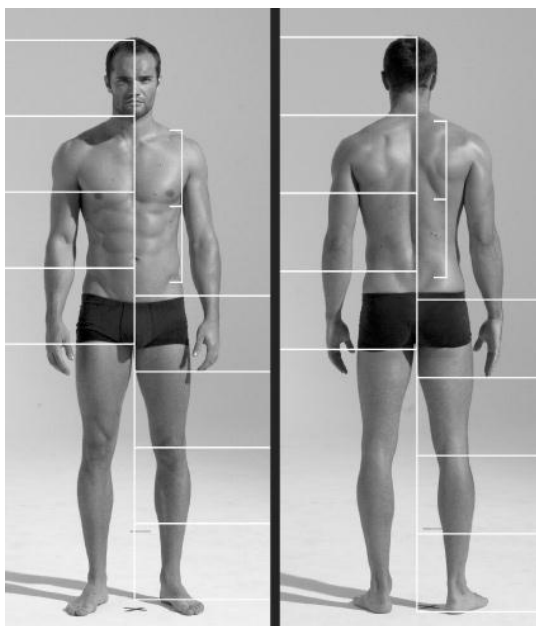
Mittasuhteiden vaihtelevuus on hyvä työkalu välittää tyyllillisiä ratkaisuja hahmokonsepteissa. Yleensä mittasuhteiden ja anatomian rikkominen tarkoittaakin pyrkimystä johonkin muuhun kuin realistiseen tyyliin. Sarjakuvamaisella anatomialla saattaa olla etunsa, koska sillä on mahdollista osoittaa esimerkiksi tunnetiloja hyvin tehokkaasti. Sarjakuvamaisella tyyllillä voidaan pyrkiä välttämään myös ns. outo laakso-ilmiötä (eng. Uncanny valley, Wikipedia). On huomattu, että tietyissä ihmistyypeissä

herättää pahoinvointia katsoa hyvin ihmisen kaltaisia olentoja, jotka eivät ole todellisia. Outo laakso -ilmiöstä keskustellaan muun muassa tietokoneanimaatioiden, robottien, vahanukkejen ja avaruusolentojen herättämän pelon yhteydessä. Yhtäältä realistinen tyyli luo pelille kuitenkin vahvemman vaikutelman todellisuudesta ja sitä voidaan hyödyntää juuri tietynlaisen immersion muodostamisessa. Toisaalta voidaan myös todeta, että realistisessa tyyliässä virheet korostuvat enemmän kuin sarjakuvallisessa tyyliässä, jossa on väljempi kosketus todellisuuteen. Näin ollen tiettyssä mielessä realismi vaatii paljon tekijältään, mutta se ei toki tarkoita, että realismi on parempi kuin toinen. Yhtä lailla fiktiivisen tyylin valinnat edellyttävät tekijältä paljon mielikuvitusta.

Hyvä anatomian tuntemus auttaa hahmojen rakentamisessa. Hahmoista tulee helposti epäuskottavia, jos niiden anatomista eheyttä rikkoo väärällä tavalla. Ihmiset muodostavat syntymästään lähtien kuvaa siitä, miltä ihmisolento näyttää, ja ihmismuoto on kognitiivisista tekijöistä johtuen yksi taiteilijalle hankalimmista ja haastellisimmista muodoista toteuttaa. Oikeaoppinen anatomia antaa suoraan avaimet tekijälle saavuttaa sellainen hahmo, joka näyttää todennäköisesti ihmiseltä myös toisen katsojan silmissä. Hyvä anatomisen eheyden rikkominen ei oikeastaan pyri sanatarkasti rikkomaan anatomiaa vaan korostamaan ja häivyttämään siitä tiettyjä ominaisuuksia.

Anatomiaan perehtyminen on suositeltavaa jokaiselle hahmosuunnittelijalle, ja vaikka tietoa aiheesta on saatavilla loputtomiin, niin ainakin muutamia perusasioita jokaisen tekijän olisi hyvä tietää:

- Aikuisen ihmisen pituus on 7-8 pään mittaa, tyypillisesti naisella 7 ja miehellä 8.
- Päälaen korkeus hartialinjalta on sama kuin vyötärön etäisyys siitä.
- Seisonta-asennossa kyynärpää sijoittuu samalle linjalle kylkiluiden alaosan kanssa.
- Lantio on ihmisen ja liikeakseleiden keskipiste.
- Sormenpäät ulottuvat puoleen väliin reisiluuta ja reisiluu on yhtä pitkä kuin sääriluu.
- Silmät sijaitsevat vertikaalisesti keskellä päätä ja silmien väli on sama kuin yhden silmän leveys.



Kuva 18: Ihmiskehon anatomiset mittasuhteet.

Pelikonseptien kaupallistuminen ja tuotteistuminen saattaa vaikuttaa siihen että pelit muuttuvat seksuaalisuutta korostavampaan suuntaan. Tiettyjä sukupuolille ominaisia piirteitä hahmoissa liioitellaan: Mieshahmot esitellään voimakkaina ja lihaksikkaina, kun taas naishahmot seksikkäinä ja viettelevinä vähissä vaatteissa (Miller, Summers 2007). Tätä muutosta ei kannata sivuuttaa kokonaan, mutta kaupallisen kuvan tekeminen edellyttää toki muitakin taitoja kuin puhdasta anatomian hallintaa. Markkinatietoisuus ei tässäkään rajoitu pelkkään kuvittamiseen. Sama ajattelutapa on hyvä pitää mukana suunnittelusta lähtien, koska hahmojen ruumiinrakenne ja habitus määritellään varhain. Kaupalliseen tarkoitukseen tähdätyn hahmosuunnittelun tekeminen tarkoittaa ennen kaikkea sitä, että pystyy samaistumaan kuluttajaan ja katsomaan omaa tuotosta hänen silmillään. Taiteilijan tulee olla tietoinen ja ottaa huomioon ulkopuoliset ajanmukaiset trendit, mutta luovaa hahmosuunnittelua ei pidä rajoittaa pelkäksi kokoelmaksi olemassa olevia muoti-ideoita.



Kuva 19: Soul Calibur IV (Namco 2008), Ivy Valentine -hahmon konsepti ja toteutuma pelissä. Dominatrix-henkisessä hahmossa näkyy ajan trendi, naishahmoista tehdään seksisymboleita, jotka saavat julkisuutta pelin markkinointimateriaaleissa ja esimerkiksi miestenlehdissä, kalentereissa, jne. Soul Calibur: Broken Destinyn mainoslehtisessä pelinkehittäjät myönsivät että tunsivat liioitelleensa rintojen kokoa (Ivy Valentine, Wikipedia).

Olivatpa hahmot miten realistisia tai naturalistisia tahansa, niille on ominaista se, että ne ovat johdonmukaisia, mikä tekee esimerkiksi symmetriasta hyvin korostuneen ominaisuuden. Todellisuudessa tuskin kukaan on rakenteeltaan täysin symmetrinen, mutta asymmetrisyyden tuominen hahmoon tulkitaan helposti korostuksena, vääristymänä tai jopa tekovirheenä. Näin ollen rakenteellisen asymmetrian tulee olla katsojalle ilmiselvää tai todella hienovaraista, mikäli sitä halutaan hyödyntää.

Hahmottamisessa vaikuttavat havaintopsykologiset lainalaisuudet, jotka usein jäävät vaistonvaraisiksi (vrt. eng. Gestalt psychology, Wikipedia). Yksi tällainen ilmiö tulee esille, kun taiteilija on piirtänyt kuvaa luottaen omiin silmiinsä ja vähitellen tottunut siihen, miltä se näyttää. Kääntämällä kuvan horisontaaliksi (peilikuvaksi) usein huomaa että kuva voi näyttää todella omituiselta, kuin kyseessä ei enää edes olisi sama piirros. Symmetria ja dynaaminen liike kytkeytyvät toisiinsa. Silmä seuraa automaattisesti kuvasta alati hahmottuvaa hienovaraisempaaakin liikesuuntaa, ja siksi kuvan symmetria

vääristyy. Joillakin tekijöillä ilmiön esiintyminen on vahvempi kuin toisilla, mutta esimerkiksi yksi syy miksei Suomessakin ilmestyneiden japanilaisten sarjakuvien lukusuuntaa käännetä on mangaharrastajien usein mainitsema huomio että kuvat muuttuvat olennaisesti toisiksi kun ne käännetään peilikuviksi (Butcher 2008). Tätä ilmiön aiheuttamaa ongelmaa voi ehkäistä ennalta kääntelemällä kuvaa työstövaiheessa horisontaalisti. Tämä usein auttaa näkemään kuvassa virheitä, joita ei olisi muuten huomannut.

6.1.6 Persoonallisuus, tarina, asento ja ilme

Hahmon persoonallisuuden luonti alkaa jo asentoa määriteltäessä. Pelkkä asento riittää vahvojen tunnetilojen välittämiseen. Tavallinen sanonta on, että silmät olisivat sielun peili ja kasvojen ilmeet kertoisivat kaiken tunteesta ja mielialoista. Todellinen tunne kuitenkin välittyy suoraan ruumiinkielestä ja kokonaishahmosta. Esimerkiksi elämänmyönteisyys, energisyys, vitalisuus, aktiivisuus, ulospäinsuuntautuneisuus, ilmeikkyys ja muut positiivisuuden piirteet on mahdollista tuoda esille jo asennossa. Esimerkkinä vaikkapa hahmo joka "tuulettaa". Asento riittää kertomaan, että hahmo on täynnä positiivista energiaa, ehkä onnistunut jossakin tekemässään ja tyytyväinen itseensä tehdäkseen tarpeettoman mutta iloa muille välittävän eleen. Asennolla on mahdollista välittää myös negatiivisuutta, esimerkiksi edelliselle "tuulettajalle" pelissä hävinnyt tappiomielialan valtaama hahmo voisi olla itseensä käpertynyt pää alaspäin painuneena. (Louw 2009, 82-84)

Myös kuvakulma voi määritellä hahmolle erilaisia ominaisuuksia. Alhaalta päin katsoessa hahmo saa kokoa, auktoriteettia ja valtaa ja vaikuttaa dramaattiselta. Vastaavasti ylhäältä katsottuna kohde menettää kokoa ja merkitys pienenee. Tavallaan luontainen perspektiivi toimii havaitsemisen koordinaatistona luoden vaikutelman lähenemisestä ja loittonemisesta antaen samalla kohteille eri arvoja.

Yksi hyvä keino tarkistaa onko asento silmiin tarttuva ja mielenkiintoinen on täyttää piirros mustalla sävyllä ja tehdä siitä siluetti. Tämä auttaa näkemään, onko poseerauksella edelleen sama virtaus ja vaikutelma kuin mitä alunperin on haettu. Silloin huomio kiinnittyy enemmän hahmon yleismuotoon, ja asennon kokonaisdynamiikka viestittyy yksityiskohtia selkeämmin.

Asennon lisäksi hahmon ilmeellä on toki suuri merkitys tunnetilan ja persoonallisuuden välittämisessä. Ilmeet oikeastaan mahdollistavat tunnetilan ja persoonallisuuden hienovaraisen tulkinnan; esimerkiksi elokuvissa näyttelijät pystyvät välittämään mitä pienemmillä ilmeiden muutoksilla laajan kirjon erilaisia tunnetiloja. Kasvojen piirteiden kautta korostuu hahmon persoonallisuus, ja yksi yleinen tapa löytää vahva, läsnäoleva hahmo on käyttää pohjana referenssikuvia tunnetuista näyttelijöistä. Pääsääntönä on kuitenkin, että hahmon persoonallisuus ja identiteetti muodostuvat kokonaisvaikutelmasta käsin eikä yksityiskohtalähtöisesti.

Kerronnallisissa peleissä kullekin roolihahmolle on ominaista yksi selkeä identiteetti ja persoonallisuus jota halutaan tuoda esiin. Todellisuuteen verrattuna pelihahmot ovat usein karikatyyrisen yksiulotteisia, mutta tämä pelien piirre on toisaalta ominaista draamalle. Eri roolihahmojen summana ja keskinäisvaikutuksena muodostuu monipuolisempi kerronnallinen todellisuus. Yksittäisiä hahmoja voidaan rakentaa vain tarinan ja draaman ehdoilla. Näin ollen tietty yksiulotteisuus on aina riisumattomissa hahmoista. Kaikki hahmon ominaisuudet palvelevat loppujen lopuksi hahmon yhtä perusluontoa. Muinaisten myyttien jumalat ja sankaritarujen sankarit elävät nyt pelimaailmoissa.

Hahmonluontia ei edes kannata lähestyä suoraan piirtopöydästä käsin, vaan ensin on luotava puitteet, tausta ja hahmon tarina. Visuaalinen tarina edellyttää, että hahmon design on yhtenäinen hahmon identiteetin kanssa. Hyvä tapa ajatella persoonallisen hahmon suunnittelua on, että ulkopuolinen voi heti hahmon nähdessään, tuntematta tai tietämättä hahmoa entuudestaan, kuvitella sille tarinan, menneisyyden ja odotuksia tulevaisuudesta. Sukupuolen, iän, persoonallisuuden, henkilöhistorian, kinematiikan, yms. määrittely auttaa tekijää selkeyttämään, millaisia piirteitä hahmosta on haluttavaa tuoda esille.

6.1.7 Yksityiskohtat, vaate ja varustesuunnittelu, materiaalit

Kun pohjatyö on tehty, voidaan aloittaa viemään hahmosuunnittelua pidemmälle. Yksityiskohtien tekemisessä on ongelmansa, koska liiallinen yksityiskohtien määrä voi helposti tuhota designin. Siksi tulisi pitää mielessä, auttaako kyseinen yksityiskohta yhtenäistämään hahmosuunnitelmaa tai kertomaan siitä jotain olennaista, joka ei tulisi sitä ilman esille.

Hahmot niveltyvät niiden ympäröivään todellisuuteen mm. vaatetuksen ja välineistön kautta. Vaatetus viestii suoraan kulttuurista ja aikakaudesta, ja välineet ovat olemassa olevaa teknologiaa ilmentävä persoonallisuuden jatke. Vaatii jälleen taustatyötä hahmosuunnittelijalta, ettei tapahtuisi historiallisia anakronismeja.

Konseptitaiteessa yksi teknisen taidon ja esteettisen kyvyn merkki on se, miten saadaan kuva näyttämään yksityiskohtaiselta, vaikka se olisi tehty nopeasti. Usein konseptipiirrokset toteutetaan harmaasävyillä, koska näin säästetään aikaa mutta samalla kuitenkin saadaan tarpeeksi yksityiskohtia määritellyksi. Harmaasävyjä käyttäen tehty varjostusten ja valoalueiden konkretisointi helpottavat, jos kuvasta halutaan väritetty versio. Ensisijainen valinta koskee kuitenkin sitä mitä piirretään, eikä sitä millä tavalla ja millä välinein piirretään.

Yksityiskohtien ja pintamateriaalien työstämisessä välineellinen hallinta on kuitenkin hyvin olennaista. Erilaisten sivellintekniikoiden harjoittelu auttaa huomattavasti, kun halutaan saavuttaa nopeasti efektiivisiä yksityiskohtia. Toistuvilla sivellinmuodoilla on mahdollista tuottaa pintoja, muotoja tai muuta ornamentiikkaa ilman että tarvitsee keskittyä jokaiseen yksityiskohtaan erikseen. Toisaalta yksi kritiikin paikka piilee siinä, että monesti konseptitaidetta tehdään nykyään liian nopeassa aikataulussa, kuvat ovat karkeita ja kovat siveltimen jäljet kertovat keskenteokoisuudesta. Toinen tekninen menetelmä luoda pintoihin yksityiskohtia on käyttää tekstuurikuvia ja häivyttää niitä sopivasti. Tässäkin usein on esteettisenä ongelmana, että tekstuurien käyttö näkyy liian selvästi ja kuva näyttää manipuloidulta. Toisaalta konseptitaide auttaa hahmottamaan lopullista vaikutelmaa ja luo alustavat puitteet kokonaistyölle, siksi tekninen suoritus voi olla viimeistelemättömän näköinen.

6.1.8 Yleistä

Kun kaikki hahmosuunnitteluun liittyvä tiedollinen sisältö on otettu huomioon, jäljelle jää estetiikka, jonka pitäisi miellyttää katsojaa ja saada tämä viihtymään pelin ja sen hahmojen kanssa. Hyvä yleistieto on hahmosuunnittelijalle välttämätön muttei riittävä edellytys kokonaisvaltaisessa suunnitteluprosessissa, jossa visuaalisten valintojen on alati palveltava pelin yleisvaikutelmaa. Vaikka jotkut peligenret ovat urautuneet toistamaan yhdenlaista visuaalista estetiikkaa, voidaan sanoa, että pelimarkkinoilla löytyy hyvin monenlaisia esteettisiä ratkaisuja, pyrkimyksiä ja tyylejä. Peliteollisuus ei

todellakaan ole tullut vielä tiensä päähän vaan kasvaa ja kehittyy, ja luovalle hahmosuunnittelijalle tulevaisuus on yhä avoin.

6.2 Ympäristösuunnittelu

Peliympäristöillä luodaan pelaajalle maailmaa, jossa hän välineineen liikkuu ja vaikuttaa. Pelihahmo on osa omaa kulttuuriympäristöään, ja peleissä kuten todellisuudessa toteutuu ihmisen ja ympäristön vuorovaikutus. Ympäristöjen pitää luoda välitön vaikutelma siitä, että pelin hahmot kuuluvat maailmaansa. Vaikka pelimaailmat voivat olla erittäin mielikuvituksellisia, niin uskottavuus peleissä syntyy juuri hahmojen ja ympäristöjen luontevasta yhteenkuuluvuudesta. Konseptitaiteilijan tehtävä on hallita ja välittää tätä todellisuusvaikutelmaa, sekä visualisoida sisäisesti ehyttä lumouksenomaista ympäristöä.

Alla käsitellään ympäristösuunnitteluun liittyviä avaintermejä ja teemoja, jotka alan kehityksen myötä ovat vakiintuneet ja suunnilleen samanmuotoisina esiintyvät ammatillisissa yhteyksissä aina kun asiaan liittyvää esteettistä keskustelua käydään. Ympäristösuunnitteluosuuden yleislähdemateriaalina on hyödynnetty Gary Tongen artikkelia *ImagineFX* -lehdessä. (Tonge 2006, 82-86)

6.2.1 *Interiööri ja eksteriööri*

Ympäristösuunnittelussa voidaan erotella keskenään interiöörien, eli sisätilojen, ja eksteriöörien, eli ulkotilojen suunnittelu. Interiöörejä voi olla lukemattoman monenlaisia, karkearakenteisista varastohalleista mitä hienoimmin sisustettuihin palatseihin, puhumattakaan erilaisten fantasiatodellisuuksien sisustuksista. Sisätiloista löytyy myös mitä erilaisempaa tavaraa: varastoista pakkauslaatikoita ja kuljetuskalustoa, palatseista tauluja ja tyylihuonekaluja.

Vaikka peleissä suuri osa interiööreistä on mielikuvitustodellisuutta, ideat on silti hyödynnetty erilaisista historiallisista tyyli suunnista tai nykyaikaisista muotisuuntauksista. Futuristisissakin luomuksissa täytyy olla mukana jotain tunnistettavaa, ajatonta ja yleisinhimillistä. Interiöörien suunnittelussa on arkkitehtuuri muodossa tai toisessa jatkuvasti läsnä, mutta eksteriöörien suunnittelussa ihmisten rakentamat miljööt ovat vain osa kokonaismailmaa. Tosin yksi tyypillisimmistä toistuvista peliympäristöistä on arkaaisesti arkkitehtoninen luola. Ulkotiloista halutaan

tavallisesti esitellä juuri sitä miltä kaupungit yleiskuvassa näyttävät, mutta sen lisäksi tuoda esille atmosfäärisiä elementtejä. Joka tapauksessa arkkitehtuurin ja tyylikausien tuntemuksella on merkitystä, kun halutaan hallita pelien ympäristösuunnittelua.

6.2.2 Thumbnailit ja muotojen ”blokkaaminen”

Kuten hahmosuunnittelussa voidaan ympäristösuunnittelussakin työskentely aloittaa tekemällä sarja nopeita pikkukuvia, eli thumbnaileja. Kuvan purkaminen pienempään mittakaavaan auttaa hahmottamaan kokonaisuutta pienemmällä työmäärällä ja säästää aikaa. Thumbnailausvaihe on käytännössä pelkkää ajatustyöskentelyä ja ideointia piirtoteknisen suorituksen sijaan. Yksilöstä ja läpikäytävistä asioista riippuen aikaa voi kulua kauankin ja tarvitaan useita yrityksiä ennen kuin aivot virittäytyvät tuottamaan hyvää materiaalia (Zhu 2004). Ympäristöjen thumbnailauksessa keskitytään design-elementtien lisäksi myös parhaan kuvakulman, perspektiivin ja komposition hahmottamiseen.

Thumbnailausta voidaan esimerkiksi lähestyä nopein viivapiirroksin, mutta myös ”blokkaamalla” muotoja harmaasävyin. Kun alustava idea on tavoitettu ja todettu käyttökelpoiseksi, varsinainen työ voidaan aloittaa blokkaamalla monokromaattisesti haluttuja muotoja kuvan pohjaksi. Tässä vaiheessa vakiinnutetaan perustavanlaatuinen syvyysjäsenitys etualaan, keskitilaan ja taustaan. Sen lisäksi saadaan alustava käsitys elementtien massoista. Värit ja tarkemmat valaisut on järkevää lisätä vasta myöhemmin. Muotoja etsiessä kannattaa joskus kokeilla duplikointia ja kääntää jo valmiiksi tehtyjä muotoja ympäri, koska siten on mahdollista rakentaa samaa yhtenäistä muotokieltä tunnistavia uusia kokonaisuuksia kuvaan.

6.2.3 Perspektiivi ja kompositio

Ympäristökuvaa tehtäessä ensimmäiseksi päätetään perspektiivi ja kompositio. Perspektiivin hahmottaminen ylimalkaan eurooppalaisen kuvataiteen historiassa tapahtui suhteellisen myöhään, renessanssin aikoihin n. 1300-luvulta 1500-luvulle (Perspektiivi, Wikipedia), ja kuitenkin juuri perspektiivistä nykyinen peliympäristösuunnittelu alkaa. Luonnollisten pakenemispistekuvien lisäksi pelikonseptitaidetta usein tehdään käyttäen ns. isometristä projektiota, koska monet pelit hyödyntävät edelleen suoraan tätä näkymää. Luonnollisessa perspektiivissä pakenemispiste määrittelee horisontin, mutta isometrisessä projektiossa, tai

kavaljeeriperspektiivissä, varsinaista horisonttia ei ole. Hyvä on huomata, että pakenemispiste voi sijoittua myös kuvan ulkopuolelle.

Kuvankäsittelyohjelmissa on hyvä hyödyntää jonkinlaista perspektiiviverkkoa tai 3D-mallia koordinaatistona kuvan pohjalla, jotta kuvan hahmottaminen ja kompositionaalisten elementtien sijoittaminen ja suhteuttaminen helpottuisivat. Monesti karkeassa konseptitaiteessa verkko jätetään kuvan tyyliratkaisuna jopa osittain näkyville, koska se korostaa perspektiiviä.

Kuvallinen sommitelma syntyy perspektiivin pohjalle. Kaikissa kompositioissa vaikuttaa joukko erilaisia hahmottamisen lakeja, ja kompositioihin rakentuu sisään dynaamisia voimia. Esimerkiksi ns. kultaista leikkausta pidetään harmonian peruslinjana, ja kuvat, joissa sommitelma toteuttaa kultaista leikkausta, koetaan esteettisesti miellyttäväksi katsoa (Kultainen leikkaus, Wikipedia). Myös kuvan rajauksella on tärkeä tehtävä haluttujen vaikutelmien ja suhteiden korostamisessa.

Jos siirrytään estetiikasta tekniselle puolelle, pelikomposition luomisessa on otettava huomioon se, että pelin tapahtuminen sijoittuu kuvaan. Siksi kompositionaalisten elementtien on myös ulotuttava kuvan ulkopuolelle ja oltava toimivia joka suunnasta katsottuna. Konseptitaiteen pohjalta ympäristöä toteuttavan 3D-artistin tai kenttäsuunnittelijan on oltava tarkasti perillä, siitä mitkä kuvassa toistuvat elementit ovat niitä, joiden varaan on rakennettavissa toimiva peliympäristö.

6.2.4 Katseenjohdatus, fokaalipisteet ja elementtien kontrasti

Jokaisesta vahvasta kompositiosta on löydyttävä on ns. fokaalipiste. Fokaalipiste on kuvan dominoiva kohde, johon katse välittömästi hakeutuu, ja muu kuva merkityksineen hahmotetaan fokaalipisteen kautta. Kaikki muu kuvassa jäsentyy ja täydentyy suhteessa tähän peruselementtiin. Fokaalipiste voi olla mikä tahansa kohde, jolle kuvassa luodaan välitöntä huomioarvoa, esimerkiksi hahmo suhteessa taustaan tai rakennus kaupungin keskellä tai yksityiskohta etualalla - mitä tahansa mikä nousee taustasta ja erottuu itsenään edukseen.

On välttämätöntä, että huomioarvoinen kohde ns. istuu hyvin kuvaan.

Kompositiosääntöjä noudattaen on olemassa muutamia kohtia, joihin fokaalipiste on ihanteellista katsojan kannalta sijoittaa. Esimerkiksi ns. "kolmanneksien sääntö" tai

aiemmin mainittu kultainen leikkaus määrittelevät ideaalisia kohteita. Toki taiteilijan kannalta on hyvä muistaa, että kaikki säännöt on tarkoitettu rikottaviksi - joskus tietoinen disharmonia voi nostaa kuvan esteettisen säännön toiseen potenssiin. Hyvä elementtien tasapainottaminen kuvassa muodostaa yhden perustekijän, jonka varassa kompositio toimii.

Hahmotamme luonnostaan maailmaa erilaisina vastakohtapareina. Vastakohta-asetelmia korostamalla voidaan kuvissa luoda erottuvuutta kohteiden ja taustan sekä pelkästään eri kohteiden välillä. Elementeille voidaan luoda kontrasteja muotojen, värien, valaistuksen tai sisällöllisten ominaisuuksien avuin. Tällä kaikella on tarkoituksena selvittää katseen ohjautumista halutulla tavalla, ja on hyvä muistaa, että elementtien kontrasteillakin on tärkeysjärjestys, jonka mukaan katse kuvassa liikkuu.

Kuvan hahmottamisen ja jäsentämisen vuoksi on hyvä välttää ns. tangentti-ilmiötä eli samansuuntaisesti päällekkäin tai liian lähekkäin asettuvia linjoja. Linjavirheillä on helppo tuhota kompositio, koska hahmojen erottuvuus katoaa ja syvyys-suuntaisen perspektiivin hahmottaminen tulee mahdottomaksi. Toinen tangentteihin liittyvä kuvanlukua hankaloittava tekijä on ns. "kissing". Tällä tarkoitetaan sitä, että muodot tai kuvan elementit melkein koskettavat tai lähestyvät toisiaan, niin että eri kohteiden välille muodostuu jäsentymätön epätarkoituksenmukainen jännite. Kohteiden on parempi sijaita joko toisistaan selkeästi erillään tai selkeästi päällekkäin tai limittäin (vrt. Gestalt- eli hahmolait).

6.2.5 Valaistus, varjot, sekundaarit valolähteet

Ilman valoa emme näkisi mitään. Koska valo on juuri niin tärkeää, se täytyy tehdä kuviin oikein. Valo ja valaistus määräävät havaintosisältöjämme. Fraasiksikin on muodostunut että "näemme asiat aina tiettyssä valossa". Valo osaltaan luo kuvan visuaalista tarinaa.

Kun kuvan perusmuodot ovat asetetut, niin valaisu poimii kohteilta tietyt olennaiset ominaisuudet ja piirteet esiin. Valolla voidaan kertoa muun muassa miten heijastavia tai läpinäkyviä pinnat ovat. Mutta ominaisuudet eivät rajoitu ainoastaan näkömielteisiin, näköaistin vastineeseen mielessä, vaan mukaan tulee mielikuvia siitä, miltä pinnat tuntuvat tai miten raskaita kohteet ovat.

Ympäristökuvaa tehdessä tulisi alusta alkaen olla selvillä mikä on kuvan ensisijainen ja vahvin valolähde. Se voi olla mikä tahansa: aurinko, ikkuna tai keinovalo. Tällä määritellään valon tulosuunta, jonka vaikutuksen alaisena koko kuva maalataan. Tärkeää on ymmärtää, miten eri pinnat heijastavat valoa. Primääri valolähde kohteista heijastuessaan rakentaa kuvaan varsinaisen sekundäärisen fotoniviidakon, jossa kaikki vaikuttaa kaikkeen.

Valaistus tuo kuvaan mukanaan varjot. Varjojen avulla voidaan vahvistaa kohteiden muotoja ja sitoa ne ympäristöön ja kuvaan paremmin. Mitä pistemäisempi valonlähde ja mitä kohdistetumpaa valo on sitä terävemmän varjon ja jyrkemmät kontrastit se aiheuttaa. Mitä suurempi valonlähde sitä pehmeämpi valo ja varjot. Tärkeää on olla tietoinen valaistuksen laaduista, erottaa ne toisistaan ja käyttää niitä kulloinkin tarkoituksenmukaisella tavalla.

Toisen ja kolmannen asteen valolähteet ovat hyvä keino tasapainottaa kuvaa. Kuten todettu, sekundääri valaistus on aina mukana primäärin valolähteen heijastuksina, mutta sen lisäksi kuvaan sisällytetyillä valolähteillä on oma tehtävänsä. Tällaisia voivat olla esimerkiksi kynttilät, valaisimet, itseilluminoivat kuvaruudut, autojen valokiilat, jne. Tosin näiden varaan on mahdollista rakentaa kuva, jossa ne toimivat primäärinä valolähteenä. Silloin tällöin kuvassa primääri ja sekundääri valaistus ovat tasavahvoja, jolloin eroa nimitysten välillä ei voi tehdä. Sekundäärejä valonlähteitä käyttäen hyväksi voidaan poimia esille kohteita ja yksityiskohtia, jotka eivät muuten saisi tarvittavaa huomiota tai näkyisi kuvassa lainkaan.

6.2.6 Atmosfääri, lämpötila, värit

Atmosfääristä puhuttaessa tarkoitetaan kuvan tunnelmaa tai siitä välittyvää ilmapiiriä. Valaistus ja atmosfääri kulkevat käsi kädessä ja ne täytyy suunnitella tukemaan toisiaan.

Atmosfäärinen syvyys auttaa yhtenäistämään konseptitaidekuvaa ja antaa ympäristön olemassaololle merkityksen. Se luo kuvaan sisällön ja dramatiikan. Nämä ovat osa sitä, mitä sanotaan kuvan tarinankerronnalliseksi ominaisuudeksi, joka jalostuu edelleen pelimaailmaksi. Kuvan dramatiikkaa määritellessä törmätään perustavanlaatuisiin kompositionaaliisiin sääntöihin, jotka liittyvät kuvan syvyyssulottuvuuteen, kohteiden skaalaan sekä liikenopeuteen.

Atmosfääri määräytyy myös paljon sen perusteella, miten lämpimät tai kylmät värit dominoivat kuvaa. Tyyni tai myrskyisän dramaattinen, viileä tai lämmin - kuva ei voi olla kaikkia näitä yhtä aikaa. Ei ole ongelma, että nämä kaikki olisivat jollain tapaa läsnä kuvassa, mutta joidenkin ominaisuuksien täytyy olla toisia vallitsevampia, koska muuten kuva ei yksinkertaisesti jäsennny mielekkäänä.

Aistiärsykkeet kytkeytyvät toisiinsa ja muodostavat ns. synestesioita, eli koemme esimerkiksi punaiset värisävyt lämpiminä ja siniset kylminä. Puhutaan myös kulöörikontrastista. Värisävyjen valikoima on muutenkin tärkeä tekijä mielenkiintoisen komposition luomisessa. Pääsääntönä on, että jokaisen kuvan tulisi sisältää vaaleaa-, keski- ja tummaa sävyä. Silmän aistifysiosologia tekee saman erottelun luonnostaan. Sävyjen keskinäinen suhde määrää kuvan sisäisen tasapainon ja niiden avulla voi myös myöhemmin tarvittaessa korjata kompositionaalisia tasapaino-ongelmia.

Kaikki väriopilliset lainalaisuudet kannattaa ottaa huomioon, jos pyrkii hallitsemaan tekniikkaa kokonaisvaltaisesti. Esimerkiksi simultaanikontrastin hallinta auttaa paljon kuvaa maalatessa, toisin sanoen mikä tahansa väri sävyttyy näköhavainnossa vierekkäisen värin vastakkaisvärillä (vrt. komplementtikontrasti). Jos esim. harmaa väri asetetaan eri värisille taustoille, se näyttää aina eri sävyiseltä. Näin ollen harmaa väri punaisella pohjalla näyttää vihertävältä, jne. Toisin sanoen on pyrittävä maalaamaan värejä verraten niitä muihin väreihin, koska värit saavat ominaisuutensa sen mukaan milta ne näyttävät suhteessa taustaan ja valaisuun.



Kuva 20: Simultaanikontrasti. Yksivärinen harmaasävyypalkki kuvan keskellä näyttää vaaleammalta ja tummemmalta taustasta riippuen.

6.2.7 Yleistä

Ympäristösuunnittelijan ammattitaitoon kuuluu yleisten esteettisten lakien hallitseminen kuvakompositioista värioppiin, mutta varsinaiset luovat voimansa hän pystyy hyödyntämään vasta hyvän yleistiedon ja kokemuksen kautta. Esimerkiksi arkkitehtuurin hallitseminen on tarpeen, mutta pitää olla myös silmää sille, miten tietoa voidaan soveltaa peliympäristöihin. Pelialan kehittyessä vaatimustasot kaiken osaamisen suhteen ovat jatkuvasti nousussa, jokaisen ammattilaisen omakohtainen ratkaisu on päättää, haluaako erikoistua omiin esteettisiin mieltymyksiinsä ja teknisiin taitoihinsa vai laajentaa resurssejaan joka suuntaan.

7 Crater-peliprojekti

7.1 Projektin taustaa ja lähtökohdat

Crater on työnimi 2008 loppupuolella aloitetulle peliprojektille, joka on Sami Aholan ja hänen tietojenkäsittelyä opiskelevien työtovereidensa Jukka Hellin ja Sami Saarenpään yhdessä liikkeelle saattama harrastehanke. Kyseessä on isometrinen, vuoropohjainen toimintapeli PC-alustalle. Suunnitelmaan lähtivät mukaan myös Tarkko Oikonen ja koodaajat Juuso Kosonen ja Antti Järvinen. Projekti vedettiin keväällä 2010 kuitenkin jäihin työkiireiden takia. Sittemmin peliprojektin skaalaa pienennettiin ja kaksi koodaajista suunnitteli jatkavansa sitä sekä hyödyntävänsä työtä omiin pro gradu - töihinsä.

Oma asemamme projektissa on pelin visuaalinen suunnittelu ja toteutus. Tässä opinnäytteessä esittelemme alustavan pelikonseptin kehittelyä ja synopsiksen, eli ”pitchin” konseptikuvittamista. Otamme käsittelyyn myös projektin pohjakuvitukseksi luotua hahmo- ja ympäristökonseptitaidetta.

7.2 Pelikonseptin kehittelyä

Peliprojektit lähtevät liikkeelle yleensä yhden tai muutaman henkilön ideonnin pohjalta. Tarvitaan vahva visio ja ymmärtämys pelin sisällöstä, pelimekaniikasta, ja niin teknologisesta kuin esteettisestä toteutustavasta. Kokonaisen pelikonseptin alustavan ideoinnin haasteena on välittää idea ja tartuttaa inspiraatiota muille ihmisille, joita projekti toteutuakseen tarvitsee. Tarvittavien toteuttajien määrä on toki suhteessa pelin suunniteltuun laajuuteen, käytännössä pienimmässä tuotantoyksikössä videopeli tarvitsee vähintään henkilön joka saa pelin toimimaan, eli koodaajan, ja henkilön joka vastaa siitä miltä peli näyttää, eli peliartistin. Suomalaista pelialaa tyypillisesti leimaava toimijoiden vähäisyys vetää ihmisiä pienpeliprojekteihin - hyötynä on projektikokonaisuuden helpompi hallittavuus, mutta toisaalta resurssien rajoittuneisuus jättää kunnianhimoisimmat hankkeet pois. Jos pelille halutaan enemmän tekijöitä ja ulkopuolista rahoitusta on pystyttävä myymään peli-idea muille osapuolille. Tästä syystä peliprojektien aluksi tapana on kehittää ns. pelisynopsis, eli lyhyt kiteytetty representaatio pelin kokonaisvisiosta. Pelialalla vakiintunut termi tälle on *pitchi*, jonka voisi kääntää esimerkiksi ”konseptin esittelyksi”.

Lähtökohtina pelikonseptin kehittämiseksi Crater-projektissa olivat yksinkertaisesti pääsuunnittelijoiden kiinnostusten kohteet. Haluttiin tehdä peli, jolta vaadittiin toimintaa, taktiikkaa ja roolipeli-elementtejä. Päätös sijoittaa peli jollain tasolla oikean maailman lähitulevaisuuteen tehtiin heti alkumetreillä, koska sen myötä erityisesti visuaaliseen suunnitteluun saatiin selkeät raamit. Pelikonseptin toivotuille ominaisuuksille löytyi hyvin esimerkkejä olemassa olevista peleistä. Näitä vertailemalla saatiin hieman selvyttä miten asioiden haluttiin toimivan. System Shock 2 oli loistava esimerkki tunnelmasta ja tyylistä, ja Fallout 2 sekä Jagged Alliance 2 puolestaan taktisista roolipeleistä. Pelien tutkiminen auttoi myös ymmärtämään vastaavanlaisen toteutuksen vaatimuksia. Kävi selväksi, että varsinkin graafisella puolella skaalan tulisi olla hillitty, jotta edes teoreettisia toteuttamismahdollisuuksia olisi.

Pelikonseptin ytimeksi muodostui ajatus yläviistosta kuvatusta, mahdollisesti isometrisestä, taktisesta toimintapelistä. Vaikka tarinaa ei vielä kokonaisuudessaan kehitettykään, päätös lähtökohdista tehtiin. Pelin tapahtumat sijoittuvat asteroidin aiheuttaman suuren kraatterin pohjalle rakennettuun maanalaiseen tutkimuslaitokseen Skandinavian pohjois-osassa. Laitoksessa on tapahtunut jotakin kauheaa muutamia päiviä ennen pelaajahahmon heräämistä vuodeosastolta. Pian alun jälkeen pelaajalle selviää, että koko laitos on kaaoksen vallassa ja pahoin runneltu. Vastan tulee mutanttihirviöitä sekä selviytynyttä henkilökuntaa. Pelaaja voi löytää avukseen joitakin moderneja tuliaseita ja oppia käyttämään yliluonnollisia kykyjä, jotka tuovat suurimman taktisen elementin peliin.

Crater-projektia ei ole suunniteltu myytäväksi, mutta toteutimme pelikonseptista täysverisen synopsisin. Se sisältää selostuksen pelin tärkeimmistä ominaisuuksista ja toiminnoista sekä esittelee screenshot-tyyliset visualisoinnit pelin mahdollisesta ulkoasusta. Synopsis on lisätty opinnäytetyön liitteeksi.

Crater-projekti on toiminut innoittajana ja pakotteena kerätä alaan liittyvää tietoa. Se on ajanut meidät katsomaan pelin konseptin kehitystä huomattavasti myös visuaalisen suunnittelun ulkopuolelta ja saanut tutustumaan pelinkehityksen eri vaiheisiin. Tämä on entisestään selkeyttänyt konseptitaiteen asemaa kokonaisprosessissa.

7.3 Itsearviointia ja projektin nykytila

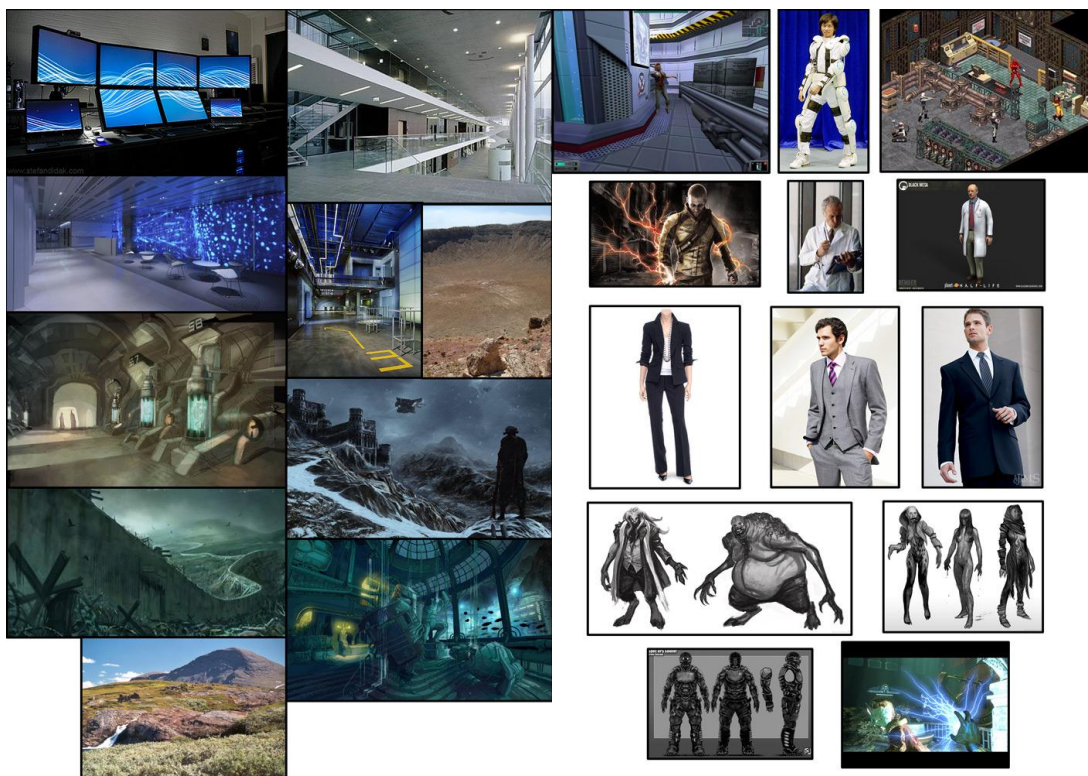
Crater-peliprojektissa yleinen pelikonseptin suunnittelu on ottanut pääosan ajasta ja varsinainen graafinen toteutus on alkutekijöissään. Tiedot kerättiin projektia varten pystytetylle wiki-sivustolle ja visuaalisessa suunnittelussa hyödynnettiin Google Documents –palvelua materiaalin jakamiseen sekä kuvakirjaston ylläpitämiseen. Vähäisestä kokemuksestamme johtuen tutkimme aluksi paljon pelialaa sekä pelisuunnittelua. Tietojen hankkiminen oli hajanaista ja asioita oli vaikea laittaa jäsenneltyyn järjestykseen käytännön työn kannalta.

2009 syksyllä saimme, osittain projektin kautta, innostuksen tehdä opinnäytetyön pelikonseptitaiteesta. Opinnäytettä varten eriteltyt aihealueet helpottivat suuresti hahmottamaan pelin graafisen toteutuksen eri vaiheita. Tarkko pääsi myös tutustumaan pelialaan lähemmin aloitettuaan graafikkoharjoittelijana tamperelaisessa pelialan yrityksessä Colossal Order Oy:ssä. Hänen kokemuksensa on tuonut paljon hyödyllistä tietoa ja näkemystä pelisuunnitteluun ja erityisesti opinnäytetyöhön.

Crater-peliprojekti on koodaajien osalta ollut jäissä vuoden 2009 lopusta saakka ja olemme työ- ja koulukiireiden vuoksi joutuneet työntämään sen taka-alalle 2010 kevään aikana. Crater on kunnianhimoinen ja mittava projekti. Todennäköisesti liian suuri jatkuakseen sellaisenaan nykyisellä tekijämäärällä ja ilman selkeää projektinhallintaa. Se kuitenkin loi mahdollisuuden ja tarpeen tutustua pelikonseptisuunnitteluun ja on tarjonnut kiinnostavan tilaisuuden soveltaa oppimaamme.

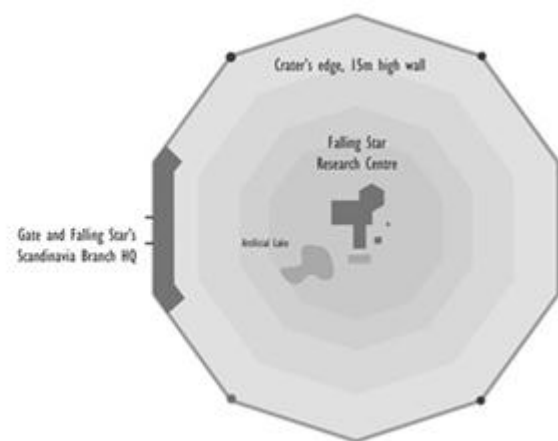
7.4 Konseptikuvituksesta

Konseptin visualisointia aloitettaessa täytyi määritellä, minkälaista tyyliä tavoitellaan. Tätä varten kerättiin laaja valikoima referenssikuvia, joista löytyy kiinnostavia ja aiheeseen sopivia elementtejä peliympäristöön, hahmoihin sekä tunnelmaan.



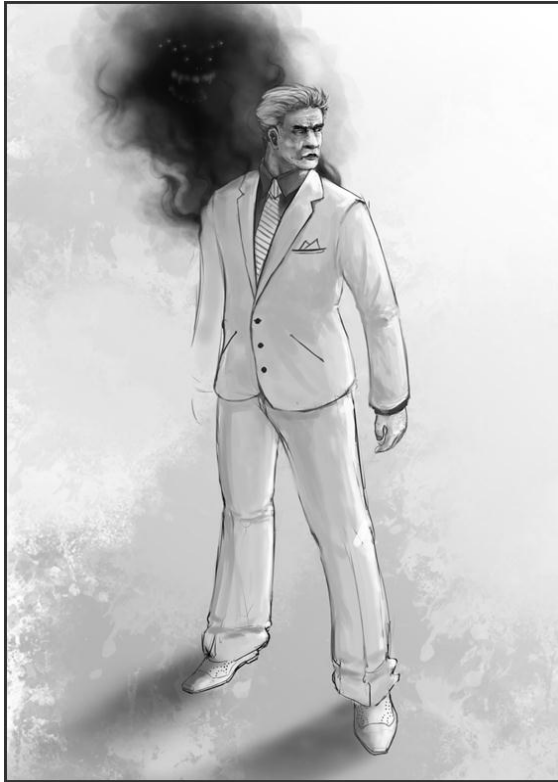
Kuva 21: Esimerkkejä kerätyistä referenssikuvista

Koottuja referenssejä hyödyntäen lähdimme ideoimaan pelihahmoja sekä ympäröivää maailmaa. Graafista tyyliä hakiessamme vertailimme myös sarjakuvamaisen ja realistisen lähestymistavan etuja. Tunnelmallisen esikuvan ollessa System Shock 2, realismia tavoitteleva ilme tuntui lopulta kuitenkin sopivammalta. Projektin työsti ei ole vielä edennyt varsinaiseen tasosuunnitteluun, joten pelimaailman muutamat jo lukkoon lyödyt lokaatiot ovat ainoita, joita voidaan tarkemmin suunnitella. Synopsista varten toteutetut screenshotit olivat omiaan hahmottamaan millä tavalla ympäristön tulisi toimia ja mikä olisi tarkkuus, jolla meidän operoida. Ne ovat itsessään myös suhteellisen todennukaisia esimerkkejä varsinaisen pelin tyylistä suunnasta. Screenshottien myötä saimme samalla luotua ensimmäisen version mahdollisesta käyttöliittymästä. Sen hiominen ja parantelu on yksi tärkeimmistä myötävaikuttajista positiiviseen pelikokemukseen.



Kuva 22: Hahmotelmia tutkimuskeskuksen ulkopuolisesta näkymästä

Vaikka peli sijoittuu maanalaiseen laitostekompleksiin, halusimme hieman havainnollistaa sitä myös ulkopuolelta. Laitos kuuluu suurelle yhtiölle, jonka vartio ja varustelu ovat rinnastettavissa armeijaan, ja tämän tulee näkyä niin sisällä kuin ulkonakin. Kulku alueella on äärimmäisen rajoitettua ja varsinaiseen laitokseen kuljetaan todella harvoin. Henkilöstön sopimukset sitovat heidät asumaan maan alla useiden vuosien määräajan. Näin ollen tutkimus- ja kehitystoimen lisäksi laitoksen tulee sisältää riittävän mukavat asuin- ja oleskelutilat. Maan alle on suunnitteilla muun muassa suuri kasvihuone.



Kuva 23: Hahmotelmia NPC:stä (ei-pelaaja-hahmo). Vasemmalla on varhainen piirros yhtiön Scandinavian osaston johtajasta, joka on pelissä merkittävässä roolissa. Hänellä on ylliluonnollinen PSI-kyky, jolla voi vaikuttaa toisten mieliin. Oikealla on luonnos vartijasta, joka valvoo laitoksen turvallisuutta lähinnä maanpinnalla ja ylimmillä tasoilla.

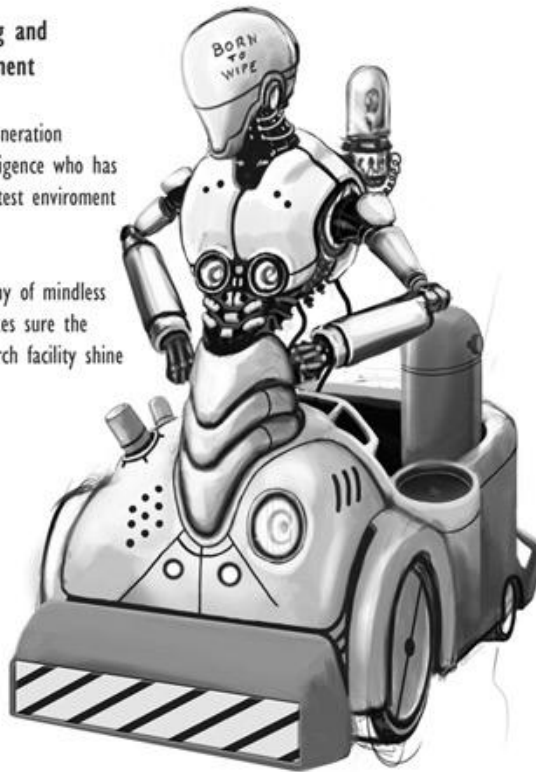
Tutkimuslaitoksen henkilöstö koostuu pääosin tutkijoista, vartijoista ja monenlaisesta huoltohenkilökunnasta. Biologisen tutkimuksen pääpainosta huolimatta, laitoksessa on myös edistysellinen robotiikan laboratorio, jossa on saavutettu suuri läpimurto tekoälyn saralla. Pelillisesti robotiikan laboratorio ja sen oheistilat tulevat olemaan yksi neljästä suuresta kokonaisuudesta, jossa pelissä liikutaan.

SAI20XX “Joker”

The head of cleaning and maintenance department

Joker is the first new generation self-aware artificial intelligence who has been released from the test environment into a physical body.

He proudly leads an army of mindless cleaning robots and makes sure the halls of the whole research facility shine like new.



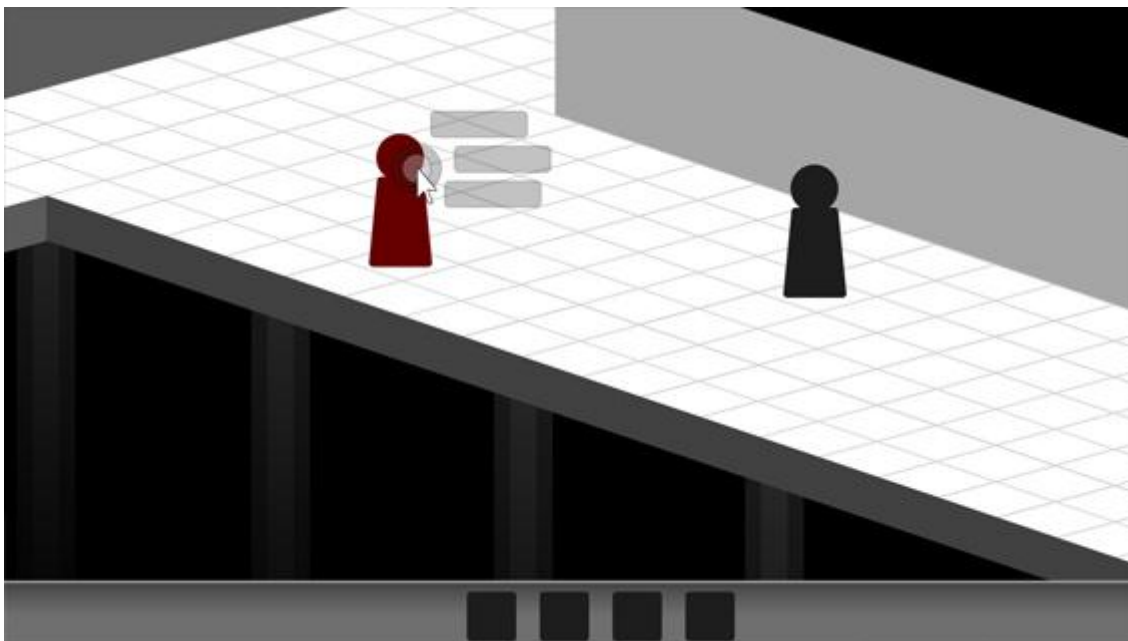
Kuva 24: SAI20XX, ensimmäinen itsetiedostava tekoäly, joka ylpeänä huolehtii tutkimuslaitoksen alempien tasojen siisteydestä.



Kuva 25: Hahmotelmia Kelsy Paynestä, robotiikan osaston johtajasta. Hänen PSI-kyvyllään voi hallita sekä tuottaa sähköä. Vasemmanpuoleisin vedos on valittu jatkokehitykseen. Robottiapuri sopii hyvin hahmon profilliin sekä irrottaa hahmoa itseään toimintasankarista, joka hän ei perusperiaatteeltaan ole.



Kuva 26: Kelsy Paynen referenssikuvia



Kuva 27: Synopsiksessa käytettävän screenshot-kuvan hahmotelma ja alustava kompositio.

Ajatuksena oli esitellä käyttöliittymää sekä pelaajan toimintaa aidosti peliltä tuntuvallassa ympäristössä. Vuorovaikutus hahmojen välillä oli luonnollinen valinta tavallisesta mutta tarpeellisesta toiminnosta. Tässä tapauksessa kursorin kohdalla aukeava valikko esittelee toimintamahdollisuudet.



Kuva 28: Hahmotelman pohjalta tehty 3D-malli.

Näkymän kuvakulma pyrkii jäljittelemään mahdollista pelattavaa kuvakulmaa. Vaikka peli tapahtuukin lähinnä yhdessä tasossa eikä oikeita korkeusvaihteluita juuri ole, maailmaa pyritään elävöittämään aktiivisen pelialueen ulkopuolisilla näkymillä.



Kuva 29: 3D-mallin päälle tehtyä väritystä.

Teksturoidi tapahtui täysin kuvankäsittelyohjelmassa renderöidyn 3D-kuvan päälle. Pintamateriaalit on etsitty tektuurikirjastosta ja muokattu sopimaan pinnoille.



Kuva 30: Viimeistely ”screenshot”.

Ympäristö viimeisteltiin ehostamalla valaisua ja värimaailmaa sekä lisäämällä höyryä esittämään hieman dynaamisempaa elementtiä. Hahmot sekä käyttöliittymä lisättiin viimeisenä. Kuvassa näkyy käyttöliittymän esiversio perustoiminnoilla. Ohjausta on suunniteltu hiiri-orientoituneeksi, joten toiminnot on alustavasti aseteltu sitä silmällä pitäen.

8 Yhteenveto

Videopelit ovat digitaalitekniikan sovellusalue, joka on muutaman vuosikymmenen aikana kokenut nopeaa kehitystä. Pelien tekemisestä on kasvanut samaa suuruusluokkaa oleva tuotannonala kuin elokuvateollisuudesta, jonka perinteitä videot pelit hyödyntävät. Pelit ovat kuitenkin interaktiivinen media joten niiden sisällöt ja estetiikka noudattavat omia sääntöjään.

Pelikonseptitaiteeksi kutsutaan pelien visuaalisen ilmeen kuvallista suunnittelua luonnoksista aina itsenäisinä illustraatioina toimiviin pelimarkkinointimateriaaleihin saakka. Teknisen kehityksen myötä ja rajoitusten poistuessa pelit tuovat konseptitaiteilijoiden visualisoinnit entistä paremmin toteen. Pelien graafisten vaatimusten noustessa konseptitaiteesta on kasvanut olennainen osa pelien kokonaistuotantoprosessia ja suunnittelun oma erikoisosaamisen alue. Hyvä konseptitaiteilija on ennen kaikkea luova ihminen jolla täytyy olla kyky visualisoida tarkoituksenmukaisia ideoita ja toisaalta hänen on oltava aikatauluissa pysyvä tehokas ammattilainen.

Jos pelikonseptitaiteesta haluaa muodostaa kokonaiskuvan on tyydyttävä hajanaiseen lähdeaineistoon ja tietomateriaaliin jota löytyy internetistä ja jota sivutaan graafisen alan ulkomaisissa julkaisuissa. Tietoa täydentävät omat kokemukset ja keskustelut alan ammattilaisten kanssa.

Konseptitaiteessa ideoita voidaan kehittää mitä erilaisemmilta pohjilta. Ideoista käyttökelpoisimmat hakevat työstettäessä visuaalista muotoaan ja konseptitaiteilijan tehtävänä on versioida nopeasti monta vaihtoehtoa ratkaisua. Ideoinnin apuna voidaan hyödyntää referenssimateriaaleja - visuaaliset ideat siirtyvät jo olemassa olevasta helposti tekeillä olevaan.

Tässä opinnäytteessä pelikonseptitaide on jaettu suunniteltavan kohteen perusteella hahmosuunnitteluun ja ympäristösuunnitteluun. Hahmosuunnittelussa on otettava huomioon sekä tiedollisia että esteettisiä tekijöitä. Hyvä hahmosuunnittelu edellyttää perehtymistä anatomiaan, mittasuhteiden ja skaalan ymmärtämistä, vahvan siluetin hyväksikäyttöä, symmetrian tajua, persoonallisuuden, sekä asennon ja ilmeen esille tuomista. Vastaavasti ympäristösuunnittelu vaatii tekijältään tyylien ja arkkitehtuurin

tuntemusta, perspektiivin hallintaa, komposition rakentamisen taitoa, kykyä johdattaa katsetta kuvassa, ja herkkyyttä ymmärtää valaistuksen ja varjojen luomia vaikutelmia.

Hyvän pelinkonseptitaiteen yhtenä kriteerinä olemme erityisesti halunneet korostaa laajan yleistiedon arvoa ja konseptitaitelijalta vaadittaviin henkilökohtaisiin ominaisuuksiin kuuluu kiinnostuneisuus kaikkea ympärillä olevaa kohtaan, loputon tiedonjano ja uteliaisuus.

Crater-peliprojekti on esimerkki pelikonseptitaidetta koskevan teorian tiedon soveltamisesta käytännössä. Tässä opinnäytteessä projektista kerrotaan lähtökohdat, selostetaan kehitystä painottaen visuaaliseen suunnitteluun sekä esitellään opinnäytteelle oleellista grafiikkaa.

Lähteet

Kirjallisuus

Holopainen, Timo. 2010. *Suurimmat suomalaiset pelit*. Aamulehti Sunnuntai, 6-11

Jaffé, Aniela. 1984. *Symbolism In The Visual Arts*. Teoksessa Carl G. Jung *Man and His Symbols*. Dell Publishing Co., INC. 1984, 257

Jokinen, Juhani. 2009. *Helping hand*. ImagineFX/51, 28

Louw, Warren. 2009. *Strike a Pose*. ImagineFX/49, 82-84

Mathis, Ben. 2009. Vastaus kysymyksiin sähköpostitse, marraskuu 2009

Tonge, Gary. 2006. *Getting Composition Right*. ImagineFX/8, 82-86

Tsai, Francis. 2007. *Effective Character Design*. ImagineFX/14, 80-83

Videolähteet

El Coro. 2009. (Oik. nimeltään Justin Kaufman.) *Weapon Design Part 1*. Massive Black DVD

Zhu, Feng. 2004. *The Techniques of Feng Zhu 1, Design Process: Fighting Robots*. The Gnomon Workshop DVD

Verkkolähteet

Briclot, Aleks; Angus, Glen; Webb, Jolyon; Daniel Dociu. 2007. *Become A Games Artist*.

<http://www.imaginefx.com/02287754332103306779/become-a-games-artist.html>
(Luettu 23.3.2010)

Butcher, Christopher. 2008. *Flipping, Splicing and Mutilating Manga*.

<http://comics212.net/2008/07/16/flipping-splicing-and-mutilating-manga/>
(Luettu 12.12.2010)

Hutchens, Paul. Jason Chanin haastattelu.

<http://www.spinquad.com/interview/story/25&page=9>

(Luettu 23.3.2010)

Laakso, Joonas. 2009. *Pelialan roolit ja urakehitys*. Ote Bugbearin tuottajan Joonas Laakson esityksestä. (PowerPoint-asiakirja)

http://staff.cs.utu.fi/staff/jouni.smed/pkvl09/slides/Pelialan_roolit_-_4-3.pptx

(Luettu 23.3.2010)

Miller, Monica K.; Summers, Alicia. 2007. *Gender Differences in Video Game Characters' Roles, Appearances, and Attire as Portrayed in Video Game Magazines*.

http://www.easternct.edu/~lugow/courses/videogames/gender_videogames.pdf

(Luettu 12.12.2010)

Neogames. Pelialan ammatillinen koulutus.

<http://www.hermia.fi/neogames/koulutus/>

(Luettu 10.12.2010)

Synonyymit.fi. ”Konsepti”.

<http://synonyymit.fi/konsepti>

(Luettu 12.12.2010)

Van Zelfden, Evan. 2007. *Valve's Francke: Game Art Direction In Its 'Infancy'*. Moby Francken haastattelu.

http://www.gamasutra.com/php-bin/news_index.php?story=16498

(Luettu 23.3.2010)

Wikipedia. ”1990s in video gaming”.

http://en.wikipedia.org/wiki/1990s_in_video_gaming

(Luettu 12.11.2010)

Wikipedia. ”8-bit”.

<http://en.wikipedia.org/wiki/8-bit>

(Luettu 10.12.2010)

Wikipedia. ”Antiikin filosofia”.

http://fi.wikipedia.org/wiki/Antiikin_filosofia

(Luettu 10.12.2010)

Wikipedia. ”Gestalt psychology”.

http://en.wikipedia.org/wiki/Gestalt_psychology

(Luettu 10.12.2010)

Wikipedia. ”Ivy Valentine”.

http://en.wikipedia.org/wiki/Ivy_Valentine

(Luettu 12.11.2010)

Wikipedia. ”Konseptitaide”.

http://en.wikipedia.org/wiki/Concept_art

(Luettu 23.3.2010)

Wikipedia. ”Kultainen leikkaus”.

http://fi.wikipedia.org/wiki/Kultainen_leikkaus

(Luettu 12.3.2010)

Wikipedia. ”Outo laakso-ilmiö”.

http://en.wikipedia.org/wiki/Uncanny_valley

(Luettu 23.3.2010)

Wikipedia. ”Perspektiivi”.

<http://fi.wikipedia.org/wiki/Perspektiivi>

(Luettu 23.3.2010)

Wikipedia. ”Videopeliteollisuus”

<http://fi.wikipedia.org/wiki/Videopeliteollisuus>

(Luettu 12.12.2010)

Kuvalähteet

Kuva 1: Mikki Hiiri, varhaisimmat tiedetyt piirrokset

<http://www.sanfranciscosentinel.com/?p=46816>

(Luettu 12.11.2010)

Kuva 2: Legend of Zelda -konseptikuvitusta

<http://www.zeldadungeon.net/2010/01/legend-of-zelda-concept-sketches/>

(Luettu 12.11.2010)

Kuva 3: Megaman-kansitaidetta

<http://pya.cc/pyaimg/pimg.php?imgid=25395>

(Luettu 12.11.2010)

Kuva 4: Final Fantasy VI, Yoshitaka Amano taideteos Terra Branford -hahmosta

<http://www.giantbomb.com/yoshitaka-amano/72-639/final-fantasy-vi/52-114747/tina/51-391724/>

(Luettu 12.11.2010)

Kuva 5: Bioshock, Big Daddy -hahmon konseptikuvitusta

<http://evilshare.com/images.php?q=BioShock+Big+Daddy>

(Luettu 12.11.2010)

Kuva 6: Soul Blade/Soul Calibur, Siegfried Schtauffen -hahmon konseptikuvitusta

<http://www.angelfire.com/stars3/dragonworld/shrine/concept.html>

<http://www.flickr.com/photos/22513167@N04/2734806890>

(Luettu 12.11.2010)

Kuva 7: Age of Conan, ympäristökonseptitaidetta

http://img.neoseeker.com/v_concept_art.php?caid=4013

(Luettu 12.11.2010)

Kuva 8: Sim City 4, Brian Whiten rakennussuunnitelma ja sen toteutuma pelissä

http://web.mac.com/brianw246/Brian_White/buildings_%26_environments.html

(Luettu 12.11.2010)

Kuva 9: Soul Calibur IV, The Witcher ja EVE Online -aiheista välinekonseptitaidetta

<http://www.flickr.com/photos/27225193@N07/2892956775/>

http://media.photobucket.com/image/the%20witcher%20weapons/erekibeon/the_witcher_conceptart_4okJk.jpg?o=1

<http://karanak.deviantart.com/#/d30liwc>

(Luettu 12.11.2010)

Kuva 10: Guild Wars, storyboard

http://www.studiowhite.com/01_Storyboard/GuildWars_01/SB_GW_01.htm

(Luettu 12.11.2010)

Kuva 11: Jak II: Renegade, Bob Rafein konseptitaidetta

<http://www.bobrafei.com/home.htm>

(Luettu 12.11.2010)

Kuva 12: The Witcher, Diablo III, Assassin's Creed ja Warhammer 40,000: Dawn of War -tunnelmakuvitusta

http://img.neoseeker.com/v_concept_art.php?caid=3748

http://us.blizzard.com/diablo3/_images/artwork/ss75-hires.jpg

<http://n4g.com/news/viewstoryimage/49746>

http://img.neoseeker.com/v_concept_art.php?caid=7645

(Luettu 12.11.2010)

Kuva 13: Age of Conan -pelin referenssikuvastoa

Age of Conan – The Art of Hyboria –taidekirja

(Luettu 12.11.2010)

Kuva 14: Konseptitaide-työnkulku peliprojektissa

Itse tuotettu.

Kuva 15: Thumbnailleja ja luonnos

Itse tuotettu.

Kuva 16: Massive Black, Bruno ”nox” Goren turnaround-esimerkki

<http://www.massiveblack.com/MBwebolution/conceptart/25/>

(Luettu 12.11.2010)

Kuva 17: Konseptitaiteen suhde markkinointiin

Itse tuotettu.

Kuva 18: Anatomia/mittasuhte-esimerkki

<http://www.scott-eaton.com/anatomy-for-artists-online-course/introduction-proportions-and-the-skeleton>

(Luettu 12.12.2010)

Kuva 19: Soul Calbur IV, Ivy Valentine -konseptikuvia

<http://www.fightersgeneration.com/characters2/ivy.html>

(Luettu 12.11.2010)

Kuva 20: Simultaanikontrasti

<http://www.sarjakuvanteko.fi/wiki/index.php?title=V%C3%A4rikontrasti>

(Luettu 10.12.2010)

Kuvat 21-30: Crater-projektikuvitusta

Itse tuotettu.

Liitteet

Ben Mathisin sähköpostivastaus

1. How would you define good concept art?

Easy to follow as a 3d artist. No areas should fade into shadow or ambiguity. Clear volumes, silhouettes and outlines. Any areas that might be problematic or that the concept artist has a definite vision of, should be detailed further with closeups and multiple angles. perspective should not be played with from one angle to the next, too often when following one view exactly in 3d, it won't match up with another view the concept artist drew, because they tried to make it look best in both angles, this is especially true of stylized or cartoony characters.

2. Requirements of a good concept artist - what is the role of talent, education and experience?

Education doesn't really matter as much as their visual communication skills. good rendering skills is nice, but it comes down to good designs, clear volumes and silhouettes, consistent volumes and silhouettes from one angle to the next, and ability to work with a 3d artist learning the areas that definitely need further detailing.

3. Common mistakes and misconceptions in concept art?

That they will be paid to draw pretty polished pictures. Concept art is essentially theft of the creative stage from the production artists. It works best in assembly line profit driven pipelines, where you can hire 20-30 3d artists who know the tech but don't have the best design skills, and partner them with 2-5 2d artists with good design and anatomy but no tech skills. To make truly great products, renaissance artists should be employed who can both design, model and texture the assets so that ownership is maintained and vision truly carried out from start to finish. If someone is taking part of the concept art only stage, they have to be fast, and focus only on the part needed in 2d, mainly solving things quickly, more quicker than a 3d artist can model. Churning out hundreds of thumbnails for an art director to pick from for further detailing, and making changes quickly so it can move to production. Pretty pictures are what illustrators make. Fast blue prints that solve design problems are what (good) concept artists make.

4. The role of concept art in game production? Has it changed in the past few years? Does it seem to follow some trends easily?

I touched on it above, but it's basically fast problem solving. Changing armor design in next-gen 3d can take a week, redrawing it in a sketch can take an hour. It's fast problem solving where someone who isn't an artist has say on how the final stuff will look, so they need someone with a good design eye to churn stuff out for them to pick from. Trends basically go with whatever the consumers are after, and in the american market that's immature white straight man-boys. Tits, ass, testosterone laden muscle dudes, giant tanks, explosions, aliens, goth, lots of violence and tech. Post apocalyptic does well because it plays into the end-times fantasy that they would all become saviors of mankind instead of die within 5 minutes of the grocery store no longer carrying microwavable dinners.

5. What advice would you give to people wanting to become concept artists?

Learn how to churn out a lot of mainstream appealing designs quickly, then take some of them and detail them out further, focusing on easy to read volumes, strong clear silhouettes, and keeping it all consistent when drawing different angles.



Synopsis

Background

The game sets in a research facility that is built on a huge asteroid crater in Lapland of Scandinavia. The main character wakes up strapped to his bed in a ward near the laboratory. He is able to free himself and leave the room, only to find out that the actual struggle has just began. Monsters run amok and remaining people fight for their survival. He has to find strength and courage to escape this chaos.

The story takes the main character through numerous encounters with monsters and people. He will discover his own mysterious power and the truth behind the origin of the research facility and its current condition.

The World

The research facility is a vast and dangerous place. It has many dark corners but also sanctuaries that offer shelter and relative safety. System Shock 2 is probably the closest call, if trying to find an existing game to describe the feel and style this game world is striving to have. The facility has suffered a lot of damage and many routes are blocked. Electricity is cut in several places, so the lights play the major role in creating the atmosphere. The general design is high tech and slightly futuristic, but there are grungy areas that have been utterly destroyed and some that the surviving people have tried to rebuild with any scraps they could find.

Gameplay

General actions and Fighting

The character can be moved using the keyboard and many actions can be accessed through shortcut keys, but in general the interface is mouse oriented. Basic movement is done by point and click or holding down the first mouse button and bringing the cursor to the desired direction. When pointing any interactable objects, the multipurpose ring appears informing the player of the targets condition and alignment. Second mouse button brings out all the available actions that can be performed with that target. When one of the actions is chosen, the character tries to carry it out. In case the action is continuous, such as shooting with the pistol, the character keeps going until he is stopped by other action, death or killing the target.



NPCs and interaction

The NPCs are divided to three categories; friendly, neutral and hostile. Friendly and neutral targets mostly have the possibility to talk to and to trade items. Both also can give quests. The major difference is that the player can't harm and kill any of the friendly NPCs. Hostile targets usually attack the player on sight.

Every NPC belongs to one of the few factions that the player gets to encounter. Siding with one can greatly affect the welcome the player gets when meeting characters belonging to the opposing faction. The player decides which faction he wants to gain most favour with and that will determine which quests and routes will be available for him.

PSI Powers, Weapons, Items and Tactics

Challenges are there for the player to fight through and triumph over. Even in the tightest spot a ray of hope can be found when pausing the game and thinking carefully the next move. Using and preparing of many items can be done in the pause-mode. Such as setting a firearm from the single shot to the automatic and changing the secondary quick slot item from a wrench to a stun grenade in the pause-mode can save lives. A variety of weapons and powers provide the player many ways to eliminate the enemy or flee from it. The player can also by himself decide to attack any hostile and neutral targets and suffer the consequences.

Weapons are made to kill and offer very little other purpose, but the PSI powers can prove to be useful in many situations. In addition for straightforward attacking, various powers can help with things such as moving large object, manipulating computers and weak minds alike or make the character unseen or enhance his physical abilities. The player can simultaneously equip two different PSI powers. The major quest hubs in the game have an access to the DNA Archive. It can be used to re-equip the powers the player has decided to replace during his adventures. This has a huge tactical impact to the enemy encounters and problem solving. The player always has to find a suitable way to deal with the issue at hand with his current power-set or return to one of the DNA Archives and come back later.

Tools and other non-weapon items are there to provide help with the more mundane problems, if compared to the PSI powers. Still they are often essential for solving quests and gaining access to the next levels.



Quests and Challenges

Almost everything the player does is to bring the character closer to the truth and finding a way to escape. Therefore many quests revolve around obtaining information or helping other characters that can help the main character get further. The quests often involve fighting, but also puzzle-like problems are playing a big part. There are few boss characters in the game. Fighting with some of them is essential, but hostile encounters with some depend on the choices the player makes during the game. Fighting a boss character can be tricky. They all have to be dealt with a unique strategy; simply gunning them down is rarely a viable option.

Rewards

Quests reward the player for example with weapons, tools and medical equipment. In addition to the quests the game has many achievements, which upon completion can provide the player some interesting perks or trophies to brag about. The perks can also bring some actual little twist to the game by enhancing the character or granting a fun ability.